

ESPECIAL HALO
¡Ya hemos jugado a Halo 3 y repasamos toda la serie!
ANOTHER WORLD
Homenaje al clásico retrogaláctico
VERSIÓN 2.0 Nº179
OCTUBRE 2007 · 2,95 €
CANARIAS: 3,10 €
GRUPO ZETA
8 420565 037006 00179
WWW.REVISTAXTREME.COM
SUPERJUEGOS
PLAYSTATION 3 + XBOX 360 + WII + PS2 + NINTENDO DS + PSP + GBA + RETRO
xtreme
VIDEOJUEGOS AL LÍMITE
2'95 EUROS
CANARIAS 3,10 €
Clive Barker's
¡EXCLUSIVA!
JERICHO
XBOX 360 · PS3
Análisis y entrevista con Mercury Steam
GC
GAMES CONVENTION 07
Los secretos mejor guardados de Leipzig
¡REGALAMOS!
•1 Xbox 360
•5 Halo 3
•15 Super Paper Mario
•20 Overlord
SÚPER DESCUENTO
5€
EN ESTOS JUEGOS
HEAVENLY SWORD / PS3
ALIEN SYNDROME / WII
BLAZING ANGELS 2 / XBOX 360
ROGUE GALAXY / PS2
JUICED 2 HOT IMPORT NIGHTS / PSP
ADEMÁS
RESIDENT EVIL: EXTINCIÓN - SKATE - FIFA 08 - CASTLEVANIA: DRACULA X CHRONICLES...



EL HYPE ESE...

Los *hypes* empapan todas las secciones de la prensa especializada. Ni siquiera nosotros, que intentamos abusar lo menos posible de expresiones demasiado extendidas en el sector como «*el juego definitivo de...*», «*nunca has visto nada tan realista como...*» o «*te cambiará la vida y te hará irresistiblemente sexy*», podemos escapar de la sombra del *hype*. Ahí está nuestro artículo sobre **Leipzig**, construido entero sobre impresiones parciales de juegos que luego, invariablemente, no serán ni la mitad de buenos de lo que pintaban en la **Games Convention**.

De un tiempo a esta parte venimos viviendo una racha ridículamente alta de *contra-hypes*, es decir de juegos cuyo bombardeo publicitario es tan alto que luego la decepción es inevitable. Nos ha pasado últimamente con ***Heavenly Sword***, un excelente título que, sin embargo, era imposible que estuviera a la altura de las expectativas creadas. Nuestra opinión sobre ***Blue Dragon*** fue muy positiva, pero nos consta que pocos fans de los RPG (incluyendo a miembros de esta redacción) están de acuerdo con ella. Quizás solo ***Bioshock*** ha estado recientemente a la altura de su *hype*.

Y dentro de la oleada del *contra-hype* tenemos al sector de pajerillos protestones que desde su bloguito lloran y lloran y lloran porque en un vídeo filtrado de una conferencia, «***Halo 3** no es tan espectacular*». O «*los gráficos de **Ninja Gaiden 2** no van a ser next-gen*». Impresiones parciales, necias en cualquier caso, y que reducen la primera impresión de un juego a un vistazo rápido a cuatro capturas borrosas. A todos ellos les recomiendo la lectura de nuestra entrevista a **Enric Álvarez**, donde demuestra, entre otras cosas, que la next-gen no es solo brillantez gráfica inmediata.

_JOHN TONES



GRUPO ZETA

Fundador: Antonio Asensio Pizarro
Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah
Consejeros: Josep Maria Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep Maria Casanovas, Antonio Franco, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Diego Areso
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: Koldo Guinea, José Luis López y Francisco J. Caballero
Colaboradores: Lázaro Fernández, Miguel Ángel Sánchez, Raúl Barrantes, David Catalina, Javier Bautista, Nacho Vigalondo, Marta Peirano, Ignacio Seigas, Gloria Langreo
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez
Dirección:
C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Director Editorial y de Expansión de Revistas: Oscar Becerra
Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andres (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel. 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel. 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel. 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel. 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel. 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Tel. 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortes, 37 50005 Zaragoza Tel. 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete Tel. 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: I.G.A. Munich. Tanja Schrader Tel. 49 89 92 50 35 52, tanja.schrader@iga.burda.com **Holanda:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel. 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel. 46 8 661 01 03. Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** I.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel. 331 41 34 81 88, vwright@i-g-a.com
Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel. 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel. 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel. 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Triservice. Philippe Girardot, Tel. 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **Escandinavia:** I.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. karin@soderstrom@interdeco.se **USA:** I.G.A. New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73. derickson@hfmus.com. **Canadá:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00. heidisarazen@hotmail.com **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Marousi, Tel. 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai Tel. 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com. **Taiwan:** Louis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel: 82 2 319 1951, Fax: 82 2 312 7535. **Dubai:** Iceberg Media. Ivan Montanari. Tel. 00 97 143 90 89 99. ivanmontanari@hotmail.com **India:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel. 9122 22 87 57 17. marzban@media-scope.com **Thailandia:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkam. Tel. 662 936 61 88

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26. 28037 Madrid. **Impresión y Encuadernación:** REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7 Pol. Ind. Cam Ballarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91.

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 17209-92 • Printed in Spain
Super juegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

ARi

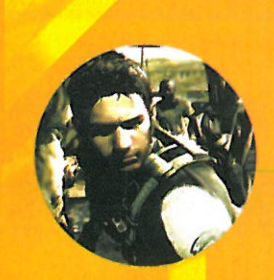
DISEÑO ORIGINAL: UDO R. SÁNCHEZ

SUMARIO



#179
OCTUBRE
2007

Clive Barker's Jericho está por fin entre nosotros. Un juego de producción española que ha mostrado sobradamente sus credenciales por todo el mundo. Además os traemos un completo reportaje de la Games Convention en el que os enseñamos todo lo que dio de sí la feria.








ANÁLISIS
CLIVE BARKER'S JERICHO
PÁG. 62



REPORTAJE
GAMES CONVENTION
PÁG. 18

xtreme




xtreme



VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Tras el genial e infravalorado (no por nosotros, que le dimos un Try Again hace meses) Spartan, los ingleses de The Creative Assembly aparcan nuevamente la estrategia de PC, que tan buenos resultados les da para sumergirnos a partir del año que viene en PS3 y Xbox 360 en una fantasía épico-histórica ultrasangrienta. El protagonista (cuya constitución deja bien a las claras que fueron los vikingos los que inventaron los esteroides anabólicos) es toda una bestia parda que combate contra cientos de enemigos, humanos y otros no tanto, ya sea sólo (el chaval se las arregla muy bien, desmembramientos incluidos) o comandando grandes ejércitos. Es decir, estrategia de nueva generación adaptada a los gustos consoleros.

LOS GIGANTESCOS Y BELLÍSIMOS ESCENARIOS SERÁN TESTIGOS DE MISIONES EN SOLITARIO Y BATALLAS CAMPALES POR IGUAL_



//command & conquer subjetivo_

Tras el éxito del regreso de la saga con Command & Conquer III, podría llegar una nueva entrega basada en ese universo, pero esta vez en forma de first-person shooter.

//ds y guitar hero III_

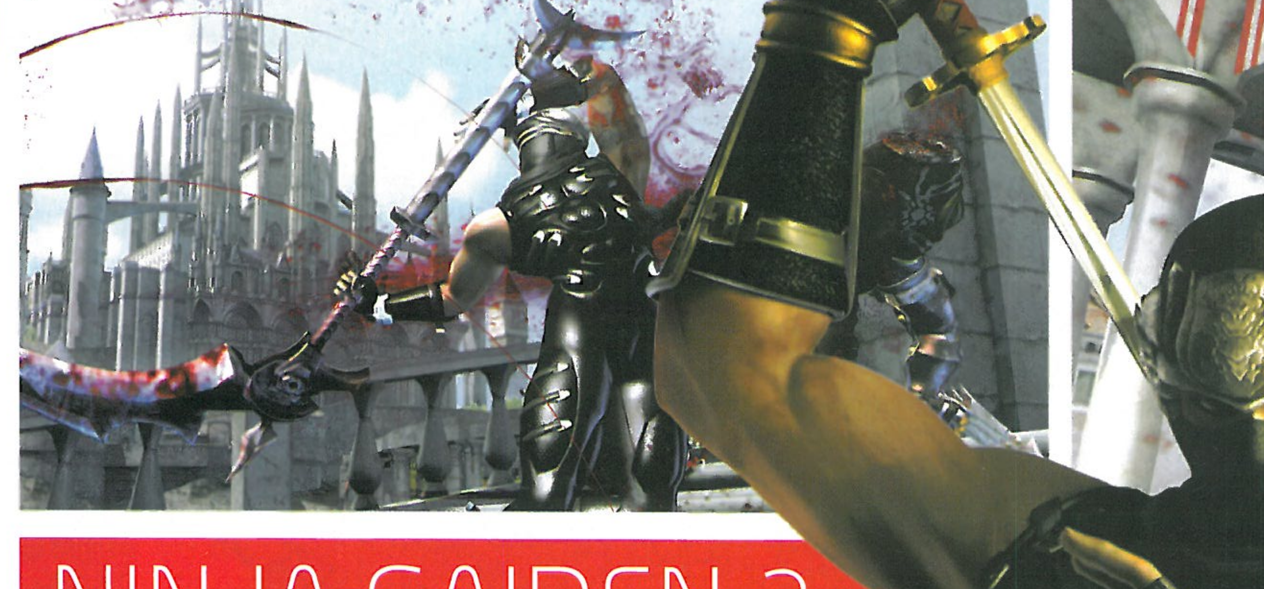
Muchas son las especulaciones en torno a la versión para la pequeña de Nintendo de Guitar Hero III. En lo que se refiere al control, podría recibir un periférico exclusivo, en lugar de controlarse con el stylus.

//batman libre_

El juego de Lego y la adaptación de la próxima película de Christopher Nolan podrían no ser los únicos juegos del Señor de la Noche. Un juego al estilo de Grand Theft Auto podría estar siendo desarrollado con Batman como protagonista central.

//más plásmidos_

Bioshock podría recibir ampliaciones descargables en el futuro, incluyendo nuevos plásmidos.



NINJA GAIDEN 2 SE DEJA VER

RYO HAYABUSA DA LA CARA EN EXCLUSIVA PARA XBOX 360

CALENTITO DESDE EL TGS 07

CASI POR SORPRESA, EN EL MARCO DEL TOKYO GAME SHOW, EL TEAM NINJA SUELTA LA BOMBA ESPERADA POR TODOS: NINJA GAIDEN CONTARÁ CON UNA ESPECTACULAR SECUELA

Casi cuatro años han pasado desde la reaparición de Ryo Hayabusa en el mundo de los videojuegos sin estar acompañado de las pechugonas féminas de *Dead or Alive*. En *Ninja Gaiden*, juego desarrollado en exclusiva para **Xbox**, se llevaba a la por entonces nueva generación toda la magia de los juegos que Ryo había protagonizado en los ochenta, tanto en salones recreativos como en consolas varias, pero especialmente en sus versiones de **NES**. Todo lo que allí estaba regresó en el nuevo juego: ambientación que conjugaba magia y tecnología, el misticismo de los ninjas y la crueldad de unos enemigos que no concedían tregua. En **Xbox** todo se magnificó, y junto a unos gráficos nunca vistos y un nivel de dificultad que hoy día sigue provocando sudores fríos a los más curtidos, el **Team Ninja** liderado por **Tomonobu Itagaki** no solo consiguió recrear dignamente un juego de la vieja escuela, sino que además dio vida a una de esas escasas gemas que aparecen muy de vez en cuando. Extrañamente, en ningún momento se habló de secuela, pero si apareció una versión ampliada y mejorada, *Ninja Gaiden Black*, que entre otras cosas solucionaba algunos de los problemas de cámara del juego al dar al jugador libertad parcial para controlarla. Fue esta versión la que un discípulo de **Itagaki** tomó como referencia para crear el reciente *Ninja Gaiden Sigma* para **PlayStation 3**. Y fue *Ninja Gaiden Sigma* el que despertó de nuevo las ganas de ver un *Ninja Gaiden* en las consolas de nueva generación.

A pesar del mutismo al respecto por parte del **Team Ninja**, en el reciente **Tokyo Game Show** finalmente mostraron ***Ninja Gaiden 2***, un juego desarrollado en exclusiva para

OTROS 3 NINJAS QUE EXIGEN UNA ACTUALIZACIÓN. AHORA.



1. I-NINJA. Uno de los juegos más irregulares de la pasada generación cuenta con el atractivo necesario para un remake.

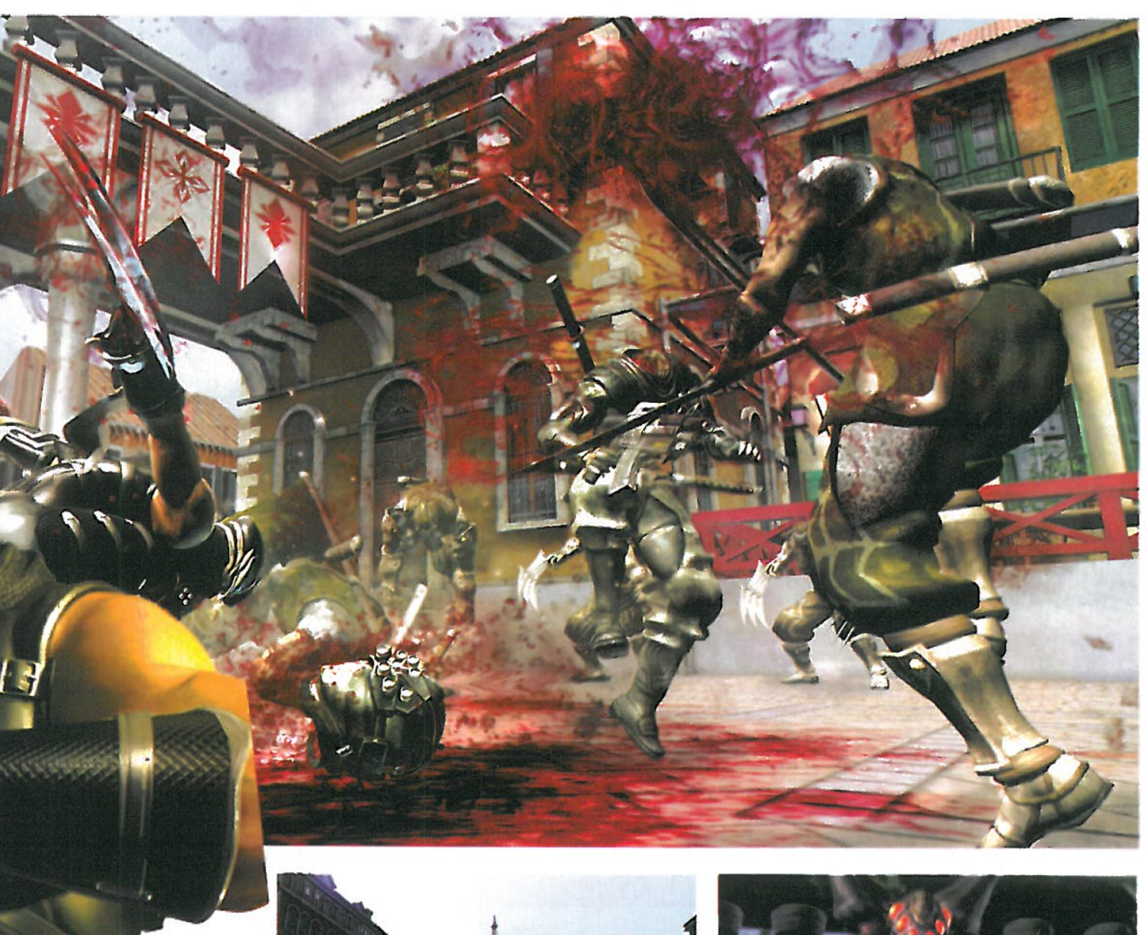


2. SHINOBI. Todo un clásico de los ochenta, de tembloroso paso por PS2, debería regresar por todo lo alto.





3. SABOTEUR. Clásico por excelencia en los ordenadores de 8-Bits, podría dar unas cuantas lecciones a los ninjas de hoy día.







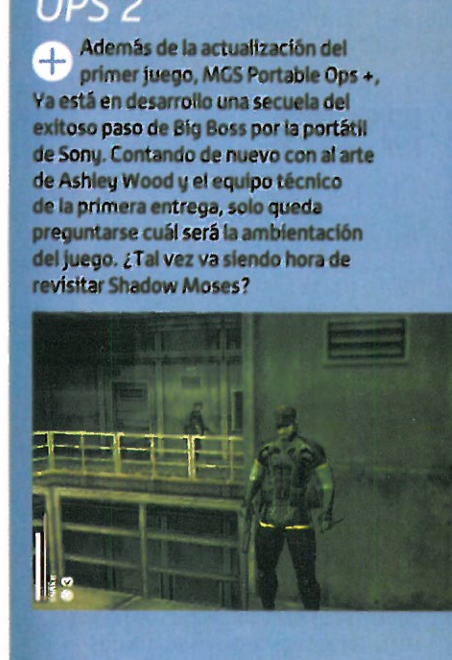
Xbox 360 por el propio **Itagaki** que, saleroso como siempre, ya ha despotricado de juegos como *Heavenly Sword*, asegurando que el suyo es mucho mejor. Lo que de entrada promete ***Ninja Gaiden 2*** es un aspecto visual inmejorable, esta vez más salpicado de sangre que nunca (salvo que, como pasó con la primera entrega el censor de turno nos ahorre las decapitaciones y desmembramientos), un nuevo sistema de salud que facilite mínimamente nuestra misión y una aventura que rondará la treintena de horas de juego, además del ya célebre Modo Master Ninja Tournament, que tantos piques ha generado desde la primera **Xbox**.

Cualquier especulación respecto a la aparición de ***Ninja Gaiden 2*** en **PlayStation 3** parece esfumarse en el momento en que es **Microsoft** la encargada de editar el juego, y no **Tecmo**, como ocurrió con la primera entrega. Aunque cosas más raras se han visto en la industria. En otro orden de cosas, las aventuras de Ryo en la **DS** de **Nintendo** con ***Ninja Gaiden Dragon Sword*** parecen estar siguiendo la senda apropiada en su desarrollo, y no solo es probablemente el juego más vistoso de la plataforma hasta la fecha, sino que el control está a la altura. Seguiremos informando.

BREVES

MGS PORTABLE OPS 2

Además de la actualización del primer juego, MGS Portable Ops +, Ya está en desarrollo una secuela del exitoso paso de Big Boss por la portátil de Sony. Contando de nuevo con al arte de Ashley Wood y el equipo técnico de la primera entrega, solo queda preguntarse cuál será la ambientación del juego. ¿Tal vez va siendo hora de revisitar Shadow Moses?



¿VIBRAXIS?

Tras meses de rumores y la cabezonería mostrada durante meses con el hecho de que la vibración era cosa del pasado e inviable técnicamente por el sensor de movimiento, Sony anuncia al fin el lanzamiento del Dual Shock 3, una versión actualizada del Sixaxis que, esta vez sí, incluye vibración. A Europa no llegará hasta la primavera. La vibración será compatible también con juegos anteriores al anuncio.



SNK DESATADA

SNK recupera sus clásicos: The King of Fighters Collection: The Orochi Saga, para Wii, PS2, y PSP; SNK Arcade Classics Vol. 1 para PS2 y PSP; Samurai Shodown Anthology para Wii y PS2, Metal Slug 3 y Samurai Shodown 2 para XBLA; Fatal Fury, World Heroes, y Magician Lord para la Virtual Console de Wii; y finalmente un juego llamado a convertirse también en clásico: Metal Slug 7 para DS.



PRESS START



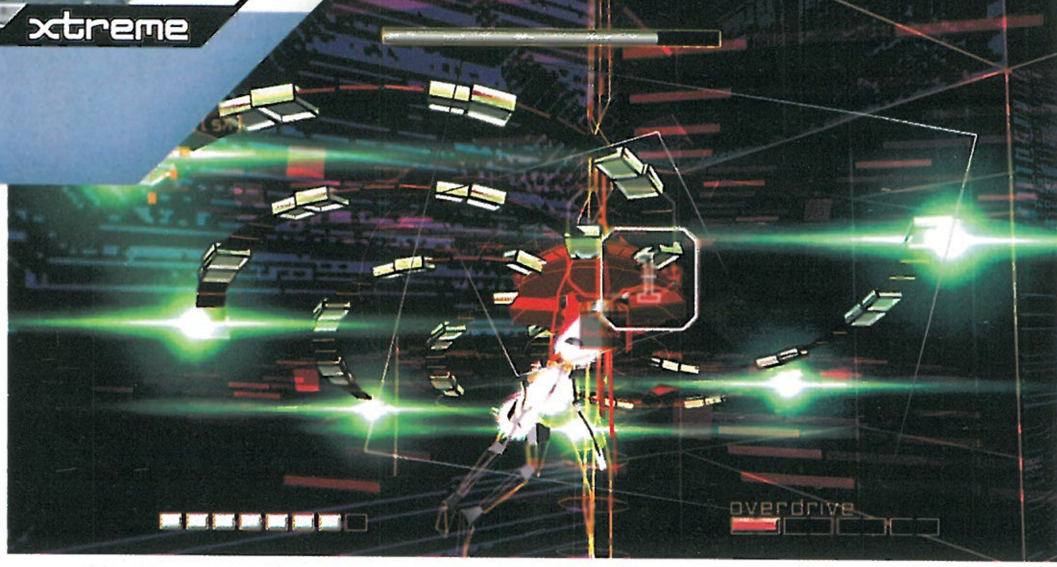
MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

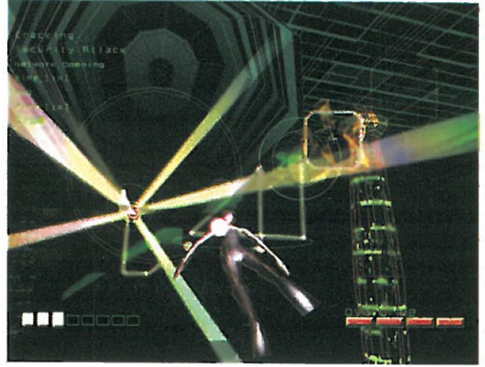
FERIAS DE MUESTRAS

Unas cuantas páginas más allá tenéis el consabido reportaje sobre la edición de la **Games Convention** en Leipzig de este año, quizás el reportaje con un contenido más previsible de este número (aunque, *sigh*, siempre intentamos deslizar alguna sorpresa que otra... ¿cómo es que no hay más medios enfervorizados con ***Prototype***?). Y desde luego, un reportaje sobre de cuya existencia en este número podíais apostar sobre seguro. Un tostón, vaya, porque nosotros nos vemos obligados a publicarlo y vosotros a padecerlo. Pero había que hacerlo. Porque es la **Games Convention**. Nosotros hemos ido a cubrirla y vosotros queréis saber qué piensa **Xtreme** de ella.

Desde luego, os puedo decir qué pienso yo. No ya de la **Games Convention**, sino de este tipo de actos, que visito y registro con todo el rigor del que soy capaz, pero farfullando y maldiciendo por lo bajini.

Las ferias de muestras son el escaparate perfecto de lo peor de esta industria: el hype por el hype y el exhibicionismo vacío y derrochón. Creedme: me gusta la chorrada colorista como al que más, y que una compañía instale un jardín artificial, un falso salón de una casa y miles de pantallas gigantes para que los niños prueben su última *casualada* me parece estupendo. Es fenomenal que haya azafatas con disfraces humillantes, maromos con el pelo teñido buscando un lejano parecido con un héroe pixelado que nunca fue concebido para tener una contrapartida de carne y hueso, y que logotipos históricos del medio (**Atari**, **Activision**, **Sega**, **Nintendo**) sean ahora murales gigantes en un rincón de un pabellón de deportes. Lo que me gusta menos es que tengamos que plegarnos a la dinámica de informaciones sesgadas, noticias a partir de la nada y prueba de betas (si la hay) que luego no se van a parecer en nada a los juegos finales. En un mundo perfecto, los periodistas sólo le daríamos cobertura a estos eventos como un anecdótico pie de página (eh, qué bien se lo pasan los jóvenes alemanes) y los lectores exigirían otro tipo de información. Pero supongo que... ay.







OBSESIÓN
Ambos juegos representan la verdadera obsesión por obtener la mayor puntuación_

CALENTITO DESDE EL TGS 07

IKARUGA Y REZ HD SE ACERCAN A XBLA

DOS DE LOS SHOOT'EM-UPS MÁS ROMPEDORES Y RESPETADOS DE TODOS LOS TIEMPOS TIENEN SU FUTURO INMEDIATO COMO JUEGOS DESCARGABLES

Ikaruga inició su andadura en los salones recreativos para aparecer después de forma limitadísima en la ya por aquel entonces fenecida **Dreamcast**, únicamente en Japón. Tiempo después tuvo su primera oportunidad de visitar los hogares de todo el mundo de forma oficial gracias a la versión para **GameCube**, y ahora al fin, tras los rumores de hace unos meses, se anuncia oficialmente que **Treasure** ha creado la que tal vez sea la versión definitiva del juego en exclusiva para **Xbox Live Arcade**. Sin conocerse los detalles definitivos, los gráficos recibirán su correspondiente adaptación HD, y existe la posibilidad de que incluya juego cooperativo a través de **Live**, además de la opción de guardar vídeos de las partidas para compartirlos con el resto de la comunidad de jugadores, generando así piques antológicos por la mayor puntuación.

Por su parte, ***Rez HD*** promete ser una fiel recreación de uno de los juegos más revolucionarios de la pasada generación, conjuntando una experiencia audiovisual única y mesmerizante y un sistema de juego fluido e intuitivo. El juego llegará con gráficos en alta definición, y todos los modos de juego y secretos que atesoraba el juego original. Sin fecha de lanzamiento definitiva, es probable que aparezcan a principios de 2008.

_Adonias

SOUND TEST. BLUE DRAGON



Supliendo con su inconmesurable talento la falta de formación musical, el aprendiz de Merlín Nobuo Uematsu, con un solo movimiento de batuta mágica, insufló vida a su magna creación: la partitura de Final Fantasy.

Desgraciadamente, el embrujo no duró eternamente. La intervención deus ex machina de Yasunori Mitsuda, colega mago del viejo Uematsu, apenas si pudo detener la sonora caída de Chrono Trigger y Front Mission: Gun Hazard, tambaleantes castillos de naipes sobre un piano mal afinado.

Su última ilusión se llama Blue Dragon. Abrazar las artes oscuras con su grupo de rock sinfónico The Black Mages y aportar a su nueva obra una chispa de su magia no ha servido de nada: el filtro de amor que apuraron sus seguidores ha perdido su efecto, pues hoy día consideran al Gran Prestidigitador un vulgar charlatán.

12+
www.pegi.info

LOS MUERTOS
TE ESPERAN
TÚ SÓLO TIENES
QUE ENCONTRAR
LA PUERTA

www.Folklore-game.com

Folklore, disponible en octubre sólo para PlayStation3



PLAYSTATION 3



HEADSHOT
MARTA PEIRANO

LA CULPA LA TIENEN LOS DE MARKETING, QUE NO SABEN JUGAR

Desde que las consolas se convirtieron en el Centro Global de Entretenimiento Doméstico ya no se habla de otra cosa que de renderización de gráficos, de arquitecturas marianas y de puertos *bluetooth*. Hasta yo me he pasado tardes enteras discutiendo sobre el futuro de la interfaz, la estrategia de mercado y los gigas.

Hace unos años no era así. Yo me compré la primera **Play** para jugar al ***Wipeout***, la **GameCube** para acabarme el ***Zelda*** de la Ocarina y estuve a punto de comprarme la **Xbox** sólo para jugar al ***Halo***. No lo hice porque soy una *snob* y porque la tenía mi novio de entonces, pero si la hubiera tenido, nadie me hubiese preguntado: ¿es verdad que la consola tiene conexión inalámbrica *bluetooth*, puertos preparados para insertar sendas **Memory Stick Duo**, **Security Disk** y útiles dispositivos de memoria extra?

La culpa de todo esto la tienen los de *marketing* y los diseñadores, que estaban tan preocupados en hacer cine que también se les olvidó que nosotros, en principio, veníamos a jugar. Por suerte, las cosas están cambiando. Y dentro de unas semanas me compro una **Play3**, porque me dan por culo sus setenta caballos pero me moriré si no juego a ***LittleBigPlanet*** y a ***Echo Chrome***.

CALENTITO DESDE EL TGS 07

YAKUZA 3

SEGA CONFIRMA LA TERCERA ENTREGA DE LA SERIE EN EXCLUSIVA PARA PLAYSTATION 3, Y DE PASO UN CAMBIO RADICAL

Apenas confirmada la aparición de ***Yakuza 2*** en occidente (de momento solo en EE.UU.), **Sega** anuncia el desarrollo de ***Yakuza 3*** (también conocido como ***Yakuza: Kenzan!***) como su gran exclusiva para **PlayStation 3**. Sin embargo, a pesar de ser una entrega más de una serie ya consolidada, en lugar del continuismo con la Yakuza actual y las localizaciones en Tokyo y Osaka, optan por situar el juego en el Kyoto de cuatrocientos años en el pasado. El protagonista del juego será un guardaespaldas que se hace llamar Kazumanosuke Kiryu, dispuesto a realizar cualquier clase de trabajo por la cantidad de dinero apropiada, aunque en realidad se trate del mismísimo Musashi Miyamoto buscando borrar su pasado. El juego ofrecerá cuatro modos de lucha distintos, además de la típica libertad de movimiento que nos permita explorar la ciudad a placer, así como encontrar aventuras paralelas y minijuegos varios, como por ejemplo jugar a los dados o practicar el tiro con arco. El personaje, por su parte, evolucionará a medida que avanza el juego, prometiendo así la entrega más completa y trabajada de la saga hasta la fecha. Decíamos que Kazumanosuke Kiryu acepta cualquier trabajo, pero ¿cuál será la solución que adoptará cuando le encarguen el asesinato de su antigua identidad? El juego se espera en Japón para el verano de 2008.

¿CAMBIAR LOS BAJOS FONDOS NIPONES POR EL HERMOSO JAPÓN FEUDAL? ¿DÓNDE HAY QUE FIRMAR?

_John Tones y eunice szpillman

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. PAC-VAN DAMME

_GÉNERO HOSTIAS COMO PANES
_COMPAÑÍA RETROCEDER NUNCA, RENDIRSE MENOS
_PROGRAMADOR: DOUBLE TEAM
_NIVELES DE DIFICULTAD: NUNCA SON DEMASIADOS
_TEXTO/DOBLAJE: CON ACENTO CAJÚN
_GRABAR PARTIDAS: EN EL LÍMITE DEL RIESGO

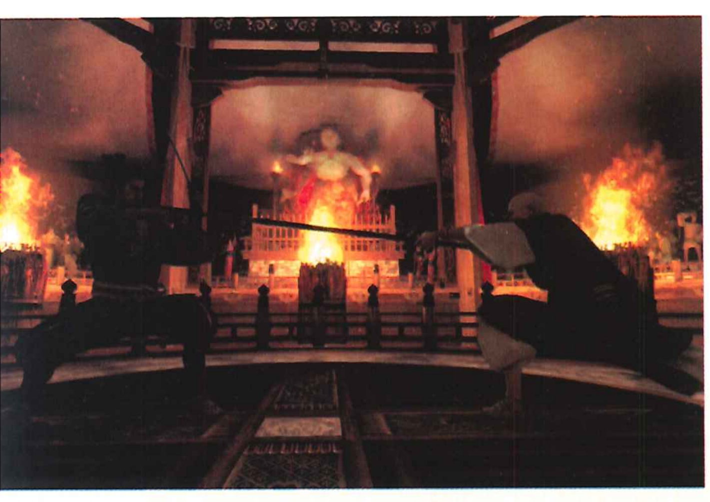
Pac-Man fue el primer héroe nominal y más o menos antropomorfo de la historia de los videojuegos. No deja de tener todo el sentido del mundo que el grupo de programación belga Double Team haya decidido homenajear esa condición de héroe básico, pero a través del que sin duda es el Héroe Primordial de la Humanidad: Jean-Claude Van Damme.

Enfundado en un kimono amarillo y con la posibilidad de llevar a cabo, tras la pulsación de complicados combos, sus legendarios Van Damme TMs (apertura transversal de patas, mostrar el culo, «*aaaaargh*» a cámara lenta), su misión es enfrentarse, en alambicados *one-on-one*, con los fantasmas del *Pac-Man* original.

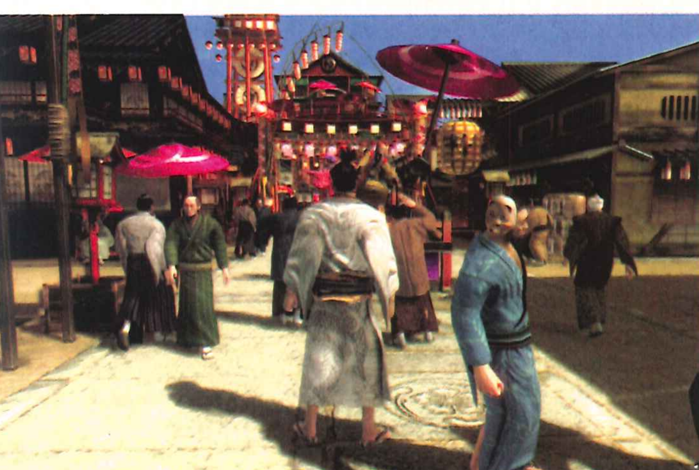
Como contenido desbloqueable podrás ganar, y almacenar en una galería exclusiva, los distintos cortes de pelo del héroe: el *mullet* de *Blanco Humano*, el tinte de *Street Fighter*... toda una galería de modificaciones capilares extremas.

GLOBAL 9,0











COMBATES ENCARNIZADOS
En Yakuza 3 no faltarán buenas dosis de combates a katanazo limpio... salvo por la sangre, claro está.

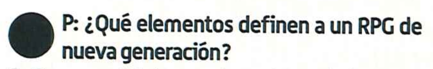
AVENTURAS EN LA GRAN CIUDAD
El Japón feudal es una fuente inagotable de aventuras. Seguro que esta niñita tiene algún encargo interesante.

MASS EFFECT Y ROL DE NUEVA GENERACIÓN

HABLAMOS CON GREG ZESCHUK SOBRE EL ESPERADO JUEGO DE BIOWARE Y NOS VAMOS POR LAS RAMAS. COMO SIEMPRE. _STAN BY



GREG ZESCHUK
PRESIDENTE DE BIOWARE



P: ¿Qué elementos definen a un RPG de nueva generación?
R: Creo que básicamente se trata de intentar hacer algo que era imposible antes, llegar a nuevos niveles. Pero se trata de algo más que gráficos, ¿sabes? Por ejemplo, usar todo el poder de la máquina para alcanzar tal nivel de impresión que, por ejemplo, puedas poner *KOTOR* y ***Mass Effect*** al lado y parezcan a años luz de distancia.

P:¿Qué clase de opciones?
R: Bueno, contenido descargable, multijugador… aunque eso está presente desde hace tiempo. Pero también hay un componente en nuestro juego, una gran historia, muy detallada... pero al mismo tiempo puedes tomar un desvío e ir a explorar la galaxia, encontrar planetas increíbles. Y esto es algo que antes no podíamos hacer. Es decir, debíamos atarlo a la historia, guionizarlo mucho. Era algo que no podíamos crear de forma tan natural.

P: Muchos aspectos de *Mass Effect* recuerdan a *KOTOR* pero más refinados. ¿Es *Mass Effect* una evolución natural o lo que no pudo ser por cuestiones tecnológicas?
R: Creo que un poco de ambos. Es una evolución porque el equipo sigue siendo básicamente el mismo. Y cuando haces un juego aprendes. Encuentras nuevos trucos. Creo que este juego es principalmente un resultado de todo ese conocimiento aprendido.

P:¿Qué resaltarías como lo más novedoso?
R: Creo el mayor logro que hemos conseguido es el apego emocional por los personajes, por el juego. Cada vez que pruebo el juego, por ejemplo, me da la sensación de estar totalmente dentro de una película, solo que yo soy realmente el personaje principal, tengo completo control de la acción y la conversación.

ES COMO SI TE DIERAN LAS LLAVES DE LA NAVE, Y PUDIERAS SALIR A HACER LO QUE QUIERAS

P: El mundo del juego es gigantesco. ¿Qué necesitas para crear algo tan enorme?
R: ¡Oh, mucho tiempo! (*risas*) Implica un montón de aprendizaje, además. Muchas veces haces algo nuevo en términos de juego, y hay una cantidad de consideraciones detrás, y tienes que ir probando hasta que de repente dices «*ah, así es como se hace*». Creo que no es hasta el final del desarrollo que no sabes realmente cómo se hace todo. Hasta ese momento, no estás nada seguro.

P:¿Ha habido algún momento en que hayáis dicho «*esto no funciona, rehagámoslo*»?
R: Sí, hay una cosa con el sistema de combate. No era exactamente como lo ves ahora, y estamos muy contentos de cómo ha quedado con la Power Wheel. Uno de los retos era que no se percibiera como un *shooter* estándar. Y lo solucionamos en parte permitiéndote usar poderes y tal, pero los miembros del equipo no hacían demasiado. Así que decidimos arreglarlo con esa rueda donde tienes todos los controles y puedes dar órdenes, y manejas a todo el grupo. Y todo encajó. Creo que es algo muy típico que ocurre mientras haces juegos.

Es que lo interesante es la táctica. Tienes que encontrar la táctica adecuada, porque no es un *shooter*, después de todo. Aquí el disparar es sólo un vehículo para el juego de rol. Es algo que vas descubriendo durante las primeras horas de juego. Es como «*espera un momento, tengo que pensar…*»

P:¿Podemos esperar altas dosis de jugabilidad emergente?
R: Sí, sí. Creo que una de las cosas más divertidas de los juegos es que te sorprendan. Los miembros del equipo son bastante inteligentes, por ejemplo. Normalmente hacen lo correcto, la mayoría del tiempo. Puedes dirigirlos, pero normalmente funcionan muy bien. Una vez estaba jugando, tenía a un tipo gigantesco corriendo hacia mí, y si llegaba hasta mí, bueno, yo apenas tenía armadura, iba a morir. Y estaba apuntando con el rifle de francotirador… «*no tengo tiro, no tengo tiro*»… Y de repente veo al tío salir disparado por los aires porque un miembro del equipo había usado un ataque biótico en el último momento y con tal ángulo que pasó volando junto a mí. Intenté varias veces que se repitiera, pero no ocurrió, y fue totalmente inesperado. Eso es lo interesante con la física, que es el otro asunto, que pasen cosas inesperadas. No tenemos una física muy, muy fuerte, pero en ***Mass Effect*** puedes hacer cosas como volcar una mesa para usarla de cobertura… cosas así. Es algo que lo hace interesante.

P:¿Hay también azar en la exploración?
R: No completamente. Aunque el jugador no sabe lo que va a encontrar. Puede explorar, encontrar nuevos planetas o satélites, bajar con el vehículo de exploración. Pero está todo más o menos prefijado. Aún así es muy interesante ponerte a buscar, a ver qué encuentras. La idea era hacerlo grandioso para el jugador.

P:¿Es abierto, no hay presiones de tiempo?
R: No. El funcionamiento es que el comienzo está muy guiado, pero a las pocas horas… yo siempre digo que es como si te dieran las llaves de la nave y entonces puedes salir a hacer lo que quieras.

P: Como en *KOTOR*, hay también un sistema de moral, pero también más refinado, más complejo, ¿más profundo?
R: Es diferente. Creo que es mejor, más fino. En ***Mass Effect***, el Capitán Shepard tiene una misión, y lo que hacemos es medir cómo la llevas a cabo. El sistema en *KOTOR* se basaba en dos escalas, pero así no es como ocurre en la vida real. En ***Mass Effect*** se registra decisión y cómo se toma. Puedes intimidar a la gente e ir ganándote una determinada reputación. En general hay muchas más opciones.

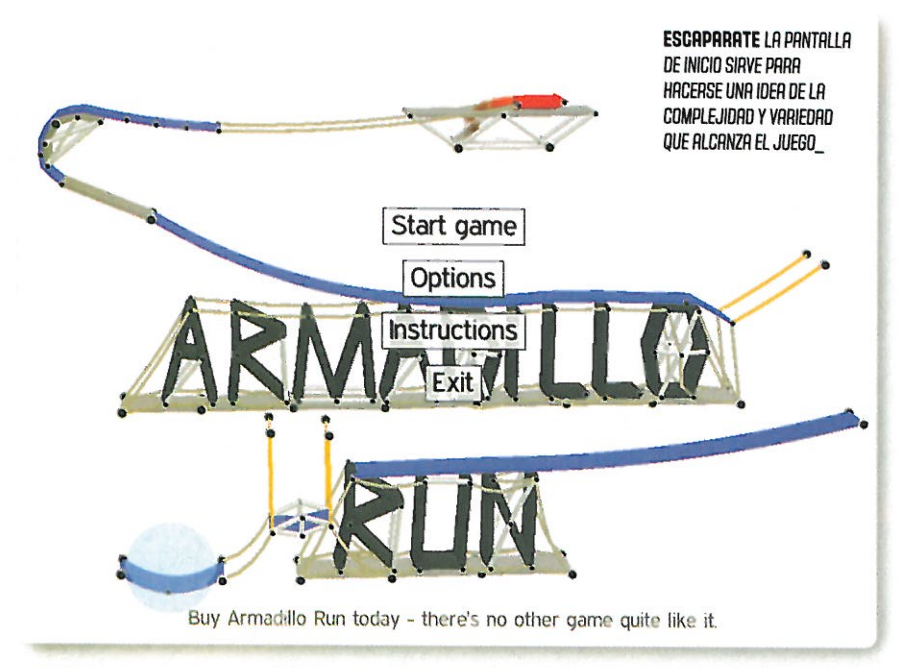
P:¿Será, entonces, una trilogía?
R: Sí, es el plan. Tenemos ya las ideas para las siguientes partes.



En exclusiva con
Vodafone live!
Descárgate el videojuego entrando en tu Menú:
Vodafone live! → Videojuegos
o enviando:
JUE STUN al 521
vodafone
DESCÁRGATE YA LA DEMO PARA XBOX 360 EN XBOX LIVE
PRUEBA ESTO EN TU CASA
PELIGRO
STUNTMAN IGNITION
TRUCOS DE VÉRTIGO
ESCENARIOS MULTIJUGADOR
MANIOBRAS DEVASTADORAS
CONDUCCIÓN PRECISA
16+
www.pegi.info
Disponible en Agosto 2007
www.stuntmanignition.com
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
XBOX 360 LIVE
THQ
www.thq-games.es
© 2007 THQ Inc. Developed by Paradigm Entertainment. THQ, Stuntman: Ignition, Paradigm Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

ARMADILLO RUN

NO ES UNA NOVEDAD, PERO ESTE EXPERIMENTO PUÑETERO CON LA FÍSICA MERECE TODA NUESTRA ATENCIÓN _STAN BY



ESCAPARATE LA PANTALLA DE INICIO SIRVE PARA HACERSE UNA IDEA DE LA COMPLEJIDAD Y VARIEDAD QUE ALCANZA EL JUEGO_

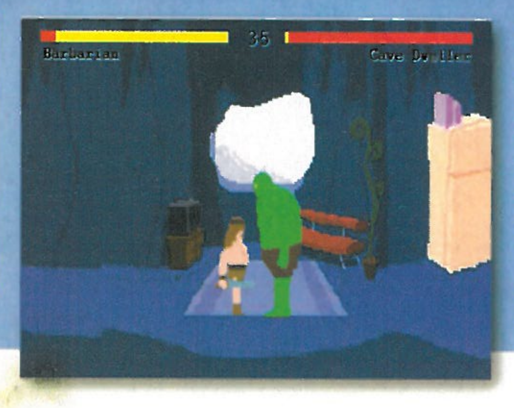
Con reminiscencias del dibujante americano **Rube Goldberg** (creador del Profesor Lucifer Gorgonzola y sus inventos mecánicos de disparatada complejidad para realizar las tareas más sencillas, inspirador a su vez de nuestro profesor Franz de Copenhague del *TBO*), y raíz declarada de juegos como *Bridge Builder* o *Stair Dismount*, **Peter Stock** creó ***Armadillo Run*** entre 2005 y 2006 como revisitación de los juegos de construcción, coqueteando con los límites de la dinámica y la física.

El juego es tan sencillo como llevar a un especie de bola de basket con cara de armadillo hasta un portal y el siguiente nivel. Para ello hay que construir el camino adecuado empleando las estructuras y elementos disponibles: pasarelas de metal, lonas de tela, soportes metálicos, cuerdas, etc. Algunos de ellos pueden modificarse añadiéndoles tensión, por ejemplo, y cada efecto aplicado y cada tipo de estructura tienen un coste en dinero determinado. Cada nivel, por tanto, marca un límite máximo de presupuesto para construir.

Peter Stock logra así un exigente *puzzle* basado en fisicas en el que cada nivel ha de superarse desde la creatividad del jugador (hay orientación, pero nunca una sola solución correcta) empleando la menor cantidad de dinero posible (el verdadero reto, ya que el presupuesto está muy ajustado). La simulación física es impresionante, llevando al jugador a encontrar soluciones tan peregrinas como colocar un trozo de tela para frenar una caida de Armadillo, a sabiendas de que se romperá y aquél caerá plácidamente en el objetivo.

_PLATAFORMA **PC**
_DESARROLLADOR
PETER STOCK
_GÉNERO
PUZZLE NEWTONIANO
_PRECIO **19.99$**
_WEB
WWW.ARMADILLORUN.COM

ES GRATIS. EPIC SAGA XTREME FIGHTER



Mientras esperamos con cierta ansia lo nuevo de Tim Schafer (cuyos detalles conocemos pero, por desgracia, no os podemos contar por motivos industriales), su estudio DoubleFine nos regala este pequeño capricho que revisita el género de los beat'em-ups con evidentes nostalgia y humor. Se trata, en realidad, de una adaptación de uno de los cómics online que pueden leerse en la web de Double Fine, Epic Saga, realizado por Raz. El cómic es una suerte de parodia acumulativa con algunos de los personajes clásicos de juegos bárbaros: desde el mazas de Barbarian al duende ladronzuelo de Golden Axe. En el juego podemos jugar con seis personajes diferentes.

http://www.doublefine.com/news.php/minigames/epic_fighter


Quien quiere asfalto cuando hay
colin mcrae™
DiRT™
"Gráficos insuperables" Revista DT
"Un pequeño oasis de calidad pura en el desierto de inmundicia poligonal" Revista H
"Espectacular realismo y sublime conducción" Marcaplayer
"Uno de los apartados gráficos más brillantes que se han visto en la nueva consola de Sony" Revista Oficial PlayStation
"Auténtica revolución gracias a una física ultrarrealista" Playmania
"Parece que este juego lo tiene todo" Edge
"Escenarios de una belleza y realismo sobrecogedores" Superjuegos Extreme
"Juego completísimo, largo y bien equilibrado" Hobby Consolas
EXTREME DANGER
Es adrenalina
Es radical
Es daños
Sal de la carretera, pisa el
acelerador y controla el volante.
Es el espíritu DIRT™.
www.codemasters.com/dirt
YA A LA VENTA
12+
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD
PLAYSTATION 3
codemasters™

GAMES CONVENTION 2007

Cuatro días de hype, demos, sudor, sangre y lágrimas

G|C

ESTAS FERIAS DE MUESTRAS POST-INDUSTRIALES QUE NOSOTROS LLAMAMOS CONVENCIONES, SUPERFERIAS U HOLOCAUSTOS PERIODÍSTICOS TIENEN EN LA GAMES CONVENTION DE LEIPZIG SU REPRESENTANTE EUROPEO MÁS SIGNIFICATIVO. ESTO ES LO QUE VIMOS (Y QUE NO HABÍAMOS VISTO EN EL E3)







ARRASANDO EN LEIPZIG EN CUATRO DÍAS REPLETOS DE PRESENTACIONES NOS DIO TIEMPO DE TODO: HACER EL ASNO POR LAS CALLES DE LEIPZIG, CONTEMPLAR CÓMO LOS MEDIOS ESPECIALIZADOS ALEMANES TIENEN POCO QUE VER CON LOS ESPAÑOLES, COLARNOS EN UNA FIESTA DE POSTÍN Y COMPRAR LITERATURA BARATA EN ALEMÁN_

Prototype

PS3, 360 * VIVENDI * ACCIÓN

Lo que ya sabías: Tú, nada. Nosotros, algo. Hace tiempo tuvimos ocasión de ver en las oficinas de **Vivendi** un espectacular trailer protagonizado por un Alex Mercer provocando el caos en plena Nueva York.

Lo que hemos descubierto: Que el juego no es un mero sindiós técnico y hay ideas jugables muy interesantes. Alex va huyendo tanto de las fuerzas de seguridad como de los monstruosos *infecteds*, y puede enfocar su huída hacia la acción o hacia el sigilo, ya que puede tomar cualquier identidad para ocultarse. Cientos de combinaciones de poderes y 250 ramificaciones argumentales son algunas de las cifras más mareantes de ***Prototype***.

Lo que predecimos: Que muy mal lo tiene que enfocar **Radical Entertainment** partiendo de estos mimbres para decepcionarnos. Aunque muy raro sería, ya que su *Hulk: Ultimate Destruction* sienta un precedente muy apetitoso.



ALEX, NO LO INTENTES DE NUEVO SUS EXCESIVOS SUPERPODERES DAN A ALEX UNA OPORTUNIDAD EN SU FRENÉTICO UNO CONTRA UN MILLÓN_





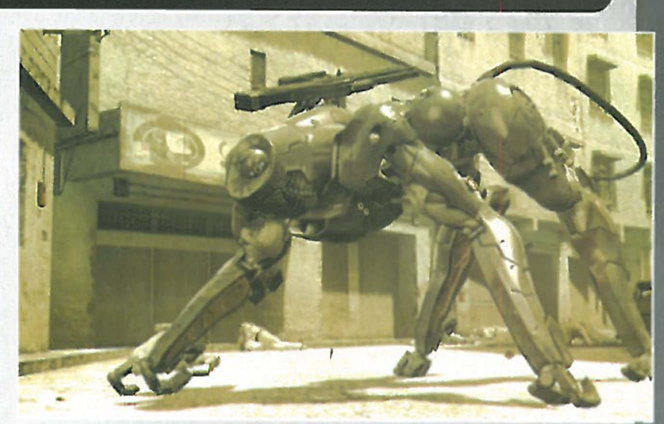
PS3 * KONAMI * ACCIÓN

Metal Gear Solid 4

Guns of the Patriots







Lo que ya sabías: La primera entrega de la saga de espionaje táctico llegará a **PS3** (y sólo a **PS3** hasta nueva orden, pesados) a comienzos del año próximo. Será la última dirigida por **Kojima** y presentará a un Snake envejecido que se ve envuelto en un conflicto entre dos facciones rivales en Oriente Medio.

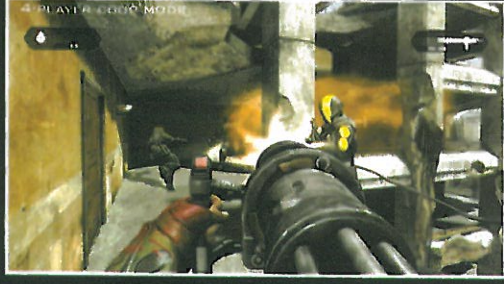
Lo que hemos descubierto: La presentación del propio **Kojima** durante la feria se centró en desvelar a los nuevos enemigos finales, un grupo de cuatro féminas modificadas biomecánicamente que reciben el nombre de Beauty and The Beast. Además, nuevos movimientos para Snake como registrar a los enemigos y hacerles caer al suelo mediante un golpe en su hombría.

Lo que predecimos: Se convertirá sin duda alguna en un vendeconsolas gracias a su espectacular entorno gráfico, su revolucionaria jugabilidad y la inclusión del MGS Online.

Haze

PS3 * UBISOFT * FPS





Lo que ya sabías: Será exclusivo para **PlayStation 3** durante unos meses, y **Free Radical Design**, con **Dave Doak** a la cabeza, quiere demostrar sus grandes dosis de talento técnico y argumental en la nueva plataforma de **Sony**. También conocíamos el tremendo poder audiovisual del néctar y sus terribles efectos secundarios.

Lo que hemos descubierto: Tiene un Modo Cooperativo que le hace tremendamente especial tanto a pie como a bordo de todo tipo de vehículos. Además de un guión que nos obligará a cambiar de bando para saborear el Néctar desde dos puntos de vista diferentes, el corporativo con Mantel Global Industries y el rebelde desde Promise Hand.

Lo que predecimos: Se convertirá en el *shooter* más exclusivo y deseado de **PlayStation 3** y uno de los grandes éxitos de la temporada por su brillante factura técnica y el asombroso Modo Cooperativo, hasta para cuatro jugadores en cualquier punto del juego.

DS * KONAMI * DEPORTIVO

New International Track & Field



Lo que ya sabías: El clásico arcade de atletismo lleva desde 1983 dando guerra a base de machacar botones.

Lo que hemos descubierto: Personajes de populares sagas de Konami (entre ellas Cabeza De Pirámide de ***Silent Hill***) compiten en esta versión para **DS**.

Lo que predecimos: El buen empleo de la pantalla táctil de la consola hará que no nos dejemos los dedos.

Brothers In Arms

Hell's Highway



Lo que ya sabías: Que el nuevo capítulo de *Brothers in Arms* mantendría las constantes de la serie: realismo y documentación exhaustiva.

Lo que hemos descubierto: Que el armamento es más potente que nunca (ese bazooka), y las coberturas son destructibles a partir de ahora.

Lo que predecimos: Acción táctica con una fórmula que funciona.

PS3, 360 * UBISOFT * FPS

Lego Star Wars

The Complete Saga



Lo que ya sabías: LucasArts recopila la dos anteriores y exitosas entregas con novedades para fans.

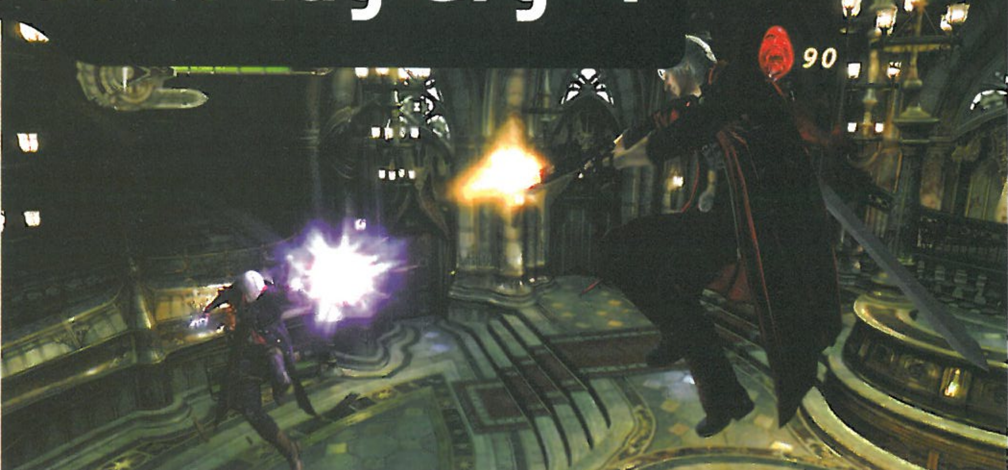
Lo que hemos descubierto: La única versión que probamos es la de **Wii**, y el uso del sable es divertidísimo (lógico).

Lo que predecimos: Dadas las características gráficas de la serie, le sentará divinamente la alta definición de las versiones de **PS3** y **360**.

WII * ACTIVISION * ACCIÓN

PS3, 360 * CAPCOM * ACCIÓN

Devil May Cry 4



Lo que ya sabías: El debut de Dante en la nueva generación no lo será tanto, ya que el personaje a controlar será un joven cazador de demonios llamado Nero, que armado con espada, rifle y su poderoso brazo no tendrá nada que envidiar al hijo de Sparda.

Lo que hemos descubierto: La belleza arquitectónica que siempre ha caracterizado a la saga sigue presente a través de los parajes de la ciudad de Fortuna. El protagonista cuenta con nuevos movimientos, como la posibilidad de balancearse entre salientes gracias a su brazo. La demo expuesta en **Leipzig** mostraba un espectacular combate entre Dante y Nero.

Lo que predecimos: Parece que la saga vuelve por sus buenos derroteros, pese a no innovar demasiado en su fórmula. La historia parece ser bastante más interesante que en las entregas anteriores, con una plétora de personajes secundarios.

Borderlands

PS3, 360 * 2K GAMES * ACCIÓN



Lo que ya sabías: Que los chicos de Gearbox (creadores de la saga *Brothers In Arms*, entre otras) estaban desarrollando una nueva IP para 2K, que mezclaría la acción en primera persona con toques de RPG al estilo Diablo.

Lo que hemos descubierto: Que este Borderlands (que se desarrolla en un futuro lejano, en los confines del universo conocido) en efecto será un *shooter* subjetivo muy diferente, totalmente abierto, con grandes dosis de exploración y de personalización del protagonista y con un fuerte componente multijugador.



Lo que predecimos: Cuando el juego vea la luz, allá por finales del año próximo, tendrá todas las papeletas para convertise en uno de los más jugados dentro de la comunidad *on-line* de ambas consolas. Su propuesta no podía ser más revolucionaria.

PS3, 360 * EA * ESTRATEGIA

Sim City Societies

Lo que ya sabías: El rey de la gestión económica y urbanística, con décadas de experiencia.

Lo que hemos descubierto: Una nueva encarnación pensada para el jugador consolero que llegará el año próximo. Varios tipos de ciudad a gestionar.

Lo que predecimos: Cubrirá un importante hueco en el catálogo de ambas consolas con bastante eficacia.

PS2 * ACTIVISION * GESTIÓN

Thrillville Off the Rails

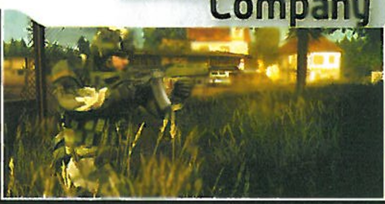


Lo que ya sabías: *Thrillville* se convirtió en uno de los éxitos sorpresa del año pasado. La secuela estaba cantada.

Lo que hemos descubierto: La gente de **LucasArts** fueron los primeros sorprendidos. Así que la secuela supone una recapitulación y mejora sustancial.

Lo que predecimos: Un nuevo éxito y un aprovechamiento más o menos total de las posibilidades de **Wii** y **DS**.

Battlefield Bad Company



Lo que ya sabías: Se trata de una de las sagas de shooters más populares entre los jugadores de todo el mundo.

Lo que hemos descubierto: Esta entrega está siendo desarrollada en exclusiva para consolas, y contará con un fuerte componente para un sólo jugador.

Lo que predecimos: Acción táctica de calidad para uno sólo o varios jugadores cooperativamente.

PS3/360 * EA * ACCIÓN



Sé el primer guitarrista en no romper una cuerda
vodafone
Siéntete un mito del rock con "Guitar Legend Get on the Stage" sólo en Vodafone live!
Si siempre has querido ser una auténtica estrella del rock, aquí tienes tu oportunidad. Descárgate, en exclusiva, "Guitar Legend Get on the Stage" el primer videojuego que te permitirá descubrirlo.
Encuéntralo en Vodafone live! → Videojuegos
Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar en Vodafone live! y navegas gratis sin límite.
Infórmate en el 1444 o www.vodafone.es/live
Es tu momento. Es Vodafone.
Legend
LEGEND
Guitar Legend
gameloft



Unreal Tournament

PS3 * MIDWAY * ACCIÓN



Lo que ya sabías: PlayStation 3 será, de momento y antes de que finalice el presente año, la única consola que reciba la nueva entrega del *shooter on-line* más esperado de la historia.

Lo que hemos descubierto: Además de descubrir todo el potencial que se le puede extraer al binomio PlayStation 3/Unreal Engine 3, pudimos contemplar la utilización que hará el juego del contenido creado por los propios usuarios. Una comunidad que compartirá mapas y mucho más.

Lo que predecimos: A pesar de la avalancha de *shooters* subjetivos, su tremenda espectacularidad técnica y la experiencia de los desarrolladores puede hacer de él la referencia ineludible en el género.

Quake Wars

PS3, 360 * ACTIVISION * ACCIÓN



Lo que ya sabías: Tras una cuarta entrega no demasiado brillante, la saga de ID Software regresa con una versión destinada casi exclusivamente a las opciones multijugador.

Lo que hemos descubierto: La tierra está siendo atacada por extraterrestres. Escoge uno de los dos bandos, cada uno con diferentes unidades dotadas de habilidades diferentes. Ambientado en gigantescos escenarios de nuestro planeta, deberás ir cumpliendo una serie de misiones a medida que defiendes tus bases.

Lo que predecimos: Otro *shooter* subjetivo, aunque con suficientes toques de originalidad (los vehículos, la posibilidad de construir estructuras en plena batalla) como para hacerse un hueco. Además... ¡es un Quake!



Gran Turismo 5 Prologue

PS3 * SONY C.E. * CONDUCCIÓN

Lo que ya sabías: La versión «Prólogo» del simulador de conducción de Polyphony Digital llegará antes de que acabe el año a PlayStation Store y la las tiendas en formato Blu-Ray.

Lo que hemos descubierto: El propio Yamauchi estuvo en la feria para explicar algunas novedades de esta entrega, como el menú principal totalmente personalizable y conectado a la red, los dos nuevos niveles de dificultad y la espectacular representación de los boxes, entre otras cosas. Además, contará con 16 coches a la vez en carrera, todo ello a 60 frames por segundo y a 1080p de resolución.

Lo que predecimos: Sin duda alguna está llamado a convertirse en uno de los bombazos de cara a las navidades. Cuarenta vehículos y cuatro circuitos (Londres, Suzuka, Daytona) hacen de este título mucho más que una simple demo.

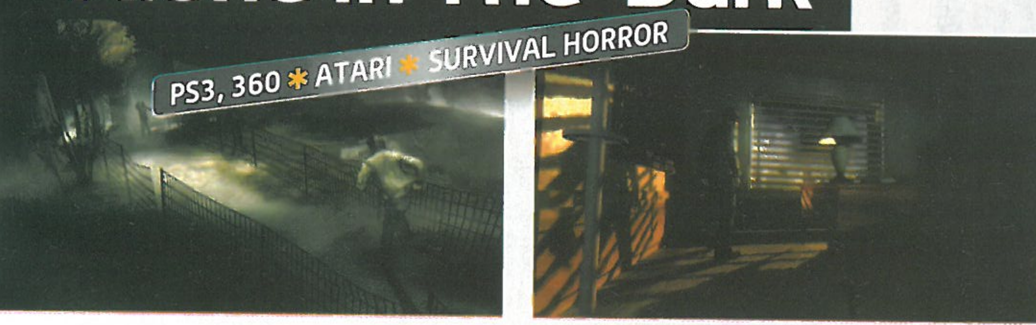






Alone In The Dark

PS3, 360 * ATARI * SURVIVAL HORROR





Lo que ya sabías: El regreso de una de las series emblemáticas de horror en los videojuegos, y sin duda una de las que tienen una ambientación más cuidada. Ya descubrimos cosas en el pasado X06 como su estructura episódica o su orientación a la aventura más que al horror puro.

Lo que hemos descubierto: Aún no hemos visto monstruos, pero nos hemos quedado literalmente boquiabiertos con los efectos de fuego y la desafiante libertad que da el juego para solucionar los *puzzles*. Hemos visto a uno de los programadores perder el control de las impresionantes llamaradas que chamuscaban uno de los escenarios hasta llegar al punto de tener que reiniciar la demostración entre risas.O

Lo que predecimos: Es muy pronto para hablar de argumento o de gestión del suspense, pero lo que se ha ganado ya *Alone in the Dark* es la fama de ser uno de los juegos gráficamente más bellos de la *next-gen*.

PS3, 360, DS * 2K GAMES * ESTRATEGIA

Civilization
Revolution

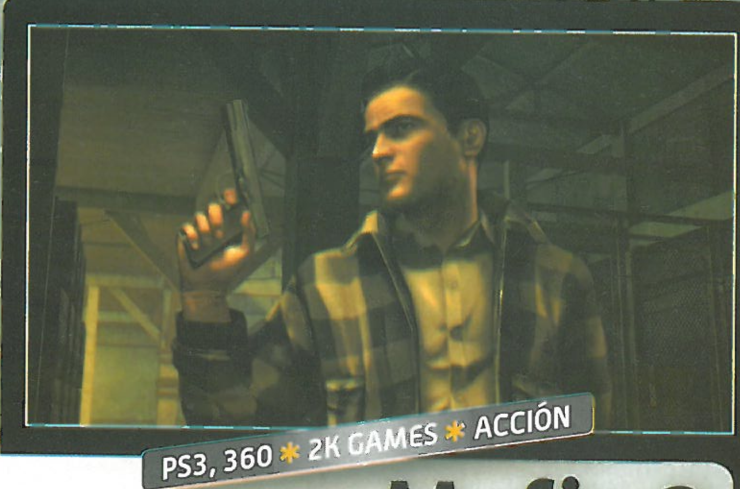




Lo que ya sabías: Todos aquello que amamos la estrategia tenemos en la popular saga de Sid Meier una referencia ineludible.

Lo que hemos descubierto: Firaxis ha decidido asaltar el mundo de las consolas por todo lo alto, con una entrega desarrollada en exclusiva para ellas. El control ha sido simplificado, así como los menús, para hacerlo todo mucho más intuitivo. Además, se han añadido grades toques de humor y un montón de civilizaciones que llevar hasta las estrellas.

Lo que predecimos: El género de la estrategia, tan maltratado históricamente en las consolas, contará con su mejor representante. Un título que llevará la saga hasta el gran público.



PS3, 360 * 2K GAMES * ACCIÓN

Mafia 2

Lo que ya sabías: La primera entrega de Mafia, pese a contar con bastantes deficiencias a nivel técnico, supo hacerse un hueco entre los fans gracias a un desarrollo que tomaba prestados elementos de *Grand Theft Auto* y los mezclaba con la estética y ambientación de *El Padrino*.

Lo que hemos descubierto: En el stand de 2K Games en la feria apenas se mostró un trailer con secuencias cinemáticas del juego, aunque sus responsables nos juraron y perjuraron que estaban creadas con el propio motor del juego. Nosotros no nos lo acabamos de creer, la verdad.

Lo que predecimos: Aún es muy pronto para hacer predicciones de un título que verá la luz bien entrado el próximo año, pero todo parece indicar que superará con creces al original.



PS3, 360 * VIVENDI * ACCIÓN

Wet



Lo que ya sabías: Nada, a no ser que trabajaras en A2M, desarrolladora de un montón de franquicias ajenas, especialmente de Disney, y que desvelan con *Wet* su primer trabajo propio.

Lo que hemos descubierto: Aún en estado embrionario, *Wet* es un jocoso festival de acrobacias desinhibidas protagonizadas por una morena cañón. Extraordinaria estética *pulp*, mucha autoconsciencia y reciclaje (al parecer inteligente) de mecánicas que aún dan de sí.



Lo que predecimos: Todo el mundo va a comparar a Rubi con Lara Croft, pero créenos: a quien se parece es a Max Payne.

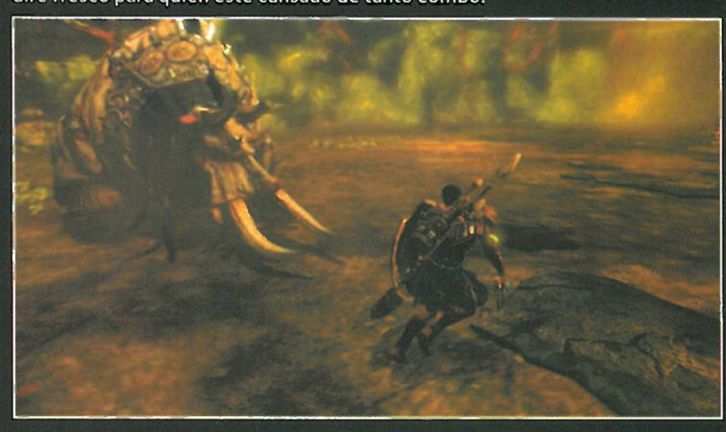
PS3, 360 * CODEMASTERS * RPG

Rise Of The Argonauts

Lo que ya sabías: Que el mítico Jason iba a protagonizar una aventura de tintes mitológicos en compañía de otros héroes griegos.

Lo que hemos descubierto: Que todas las sospechas de estar ante un clónico de *God of War* se han esfumado. *Rise of the Argonauts* es un RPG de acción en el que el jugador controla a un variopinto y muy libérrimo grupo de héroes inspirados en los clásicos (Hércules, Ulises y un largo etcétera de nombres conocidos son ahora parte de los argonautas).

Lo que predecimos: Las quince islas que tiene que visitar Jason para averiguar quién mató a su mujer (cómo cambian los clásicos...) serán un regalo para la vista, y la mecánica de combates semiestratégicos en los que se aprovechan las peculiaridades físicas de cada héroe supondrán un soplo de aire fresco para quien esté cansado de tanto combo.



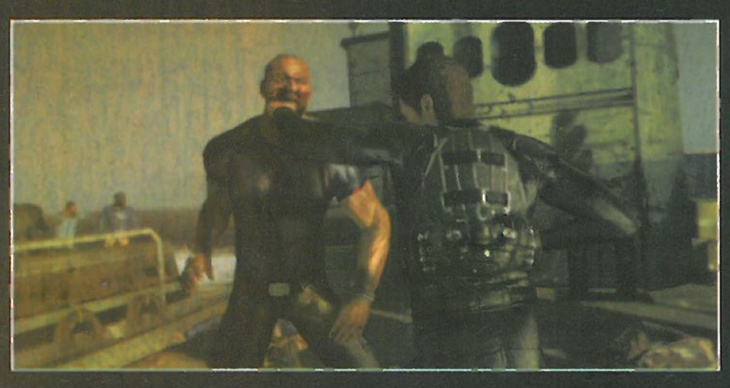
The Bourne Conspiracy

PS3, 360 * VIVENDI * ACCIÓN

Lo que ya sabías: Sierra Entertainment y High Moon Studios están realizando un videojuego que continúa y completa la excepcional trilogía fílmica protagonizada por Jason Bourne.

Lo que hemos descubierto: Los creadores de *The Bourne Conspiracy* han optado por una mecánica de juego muy particular, extraordinariamente intuitiva, mezcla de continuos *quick-time events* (¡activados a vces a elección del jugador!) y acción de la vieja escuela.

Lo que predecimos: Fidelidad total a la estética y el estilo seco y conciso de las películas de Bourne para un juego al que conviene seguir la pista.





PS3, 360 * EIDOS * ACCIÓN

Kane & Lynch
Dead Men

Lo que ya sabías: Este título de Eidos está a punto de salir a la venta, así que ya te lo sabes casi todo: la historia de dos colegas a la fuerza, un psicópata y un asesino a sueldo, obligados a recuperar un botín.

Lo que hemos descubierto: Que, tal y como reconocieron sus programadores, la acción está claramente inspirada en el estilo realista y duro del cine de Michael Mann. Y nos parece bien.

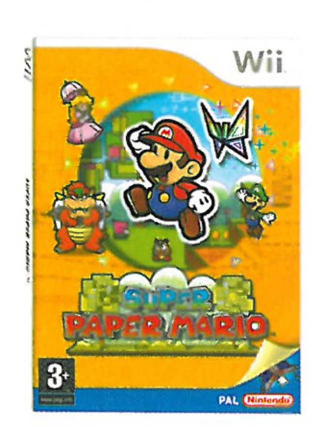
Lo que predecimos: Acción desenfrenada y un modo de juego cooperativo que puede dar interesantes sorpresas. Si el juego tiene éxito, la extraña química entre sus protagonistas será imitada.







Plataformas y aventuras con Mario en 2D y 3D



Primera aventura de Mario en Wii. Super Paper Mario saca partido al mejor Mario "el rey de las plataformas" en un juego en 2D, que cuando pasa a 3D, se convierte en una aventura RPG repleta de puzzles y enigmas que pondrán a prueba tu inteligencia.
Lo mejor de dos mundos en Super Paper Mario, sólo para Wii.

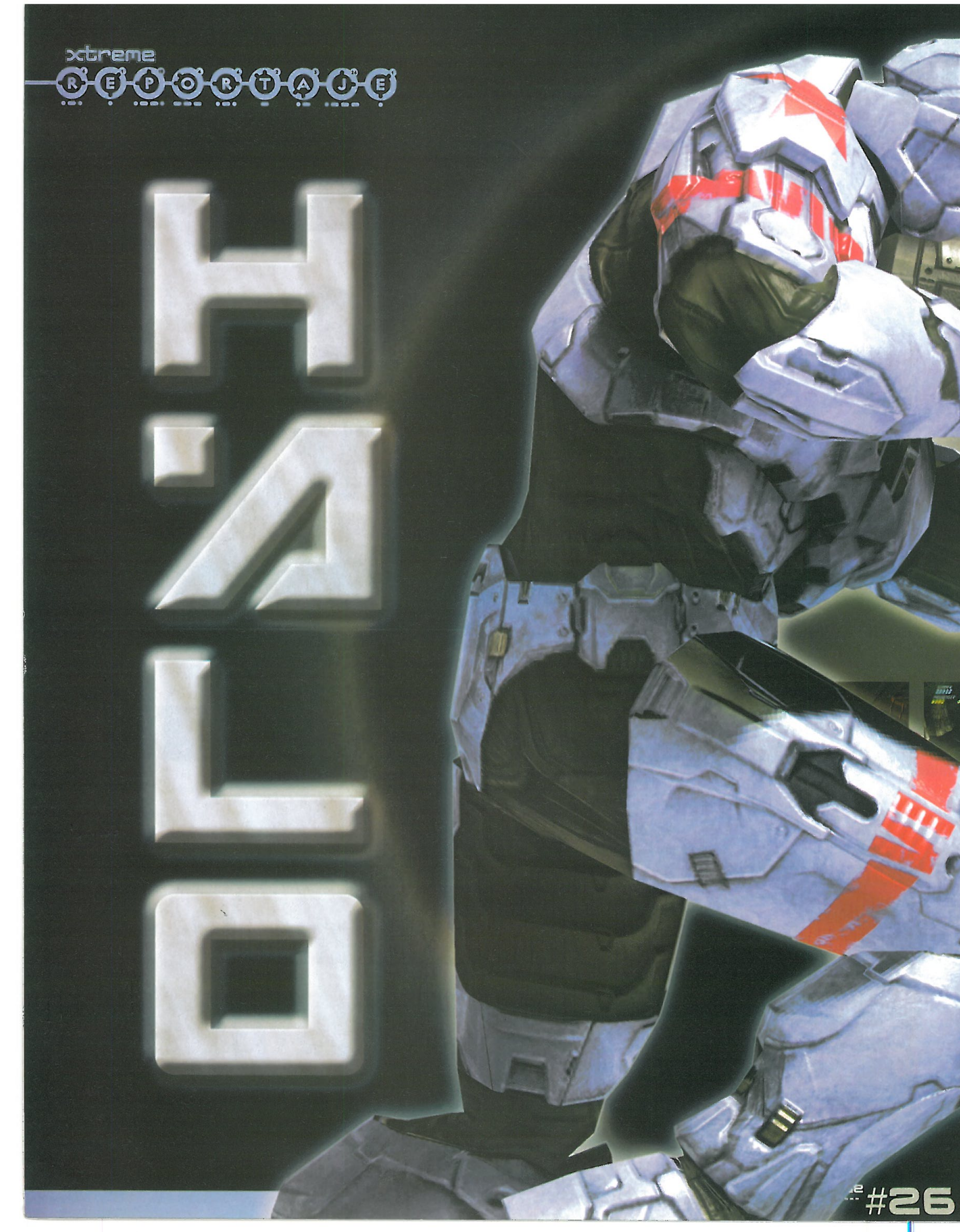




Wii
move you



www.wii.com


xtreme
REPORTAJE
HALO



CON MILLONES DE UNIDADES A SUS ESPALDAS, EL JEFE MAESTRO VUELVE PARA DEMOSTRAR QUE EL TRONO ES SUYO. ¿CÓMO LO OBTUVO? ESTA ES LA HISTORIA DE UNA CONQUISTA _CHAIKO

En algún momento del año 2000 **Microsoft** anunciaba su última locura: una consola de videojuegos que prometía ser una revolución tecnológica al ir acompañada de excentricidades como disco duro o conexión a Internet. El mundillo, siempre reacio al cambio, recibió la noticia con escepticismo en el mejor de los casos. Paralelamente, **Bungie Studios** llevaba años preparando el juego que iba a significar su gran salto al mundo de los juegos de **PC**, tras años dedicándose a los ordenadores **Mac** y triunfando con las sagas *Marathon* y *Myth*, y tras probar suerte en el **PC** con el irregular *Oni*: un misterioso juego llamado ***Halo***. **Microsoft** posó sus codiciosos ojos sobre ***Halo*** en busca de juegos para su plataforma que, si bien en lo tecnológico podía hacerle la boca agua a cualquier jugador, en cuestiones de promesas de catálogo no andaba precisamente bien surtida.

Así, con montañas de dinero de por medio, el juego pasa de ser un proyecto para **PC** a una exclusiva de **Xbox**, y el juego estrella de su lanzamiento. Lanzada la plataforma de juego de **Microsoft** el 15 de Noviembre de 2001 (en EE.UU.), ***Halo*** enseguida consiguió destacar entre el primerizo catálogo de la consola, y sirvió como advertencia clara de que **Xbox** no era ninguna broma: ya en su lanzamiento contaba con un juego imprescindible y técnicamente sobresaliente, una utopía en el mundo de las consolas incluso hoy en día, cuando los usuarios tienen que esperar meses para encontrar un *Gears of War* o un *Heavenly Sword* que en cierto modo alivie la culpabilidad por la inversión en una nueva consola.

Combate evolucionado

¿Y en el plano jugable? Vamos a lo que nos importa a nosotros. ***Halo*** forma parte de esa extraña familia de *first-person shooters* de consola que aparecen una vez cada mucho tiempo. La clase de juego que no se conforma con masticar y regurgitar la misma fórmula de éxito ajeno una y otra vez. Uno de los puntos en los que Halo destaca especialmente es en el plano narrativo. Si *Half-Life* había establecido un nuevo standard en lo que a la narratividad de los *shooters* se refiere, ***Halo*** lo llevó al siguiente nivel, presentando no ya sólo un protagonista carismático (y con voz propia), sino todo un reparto de persona-



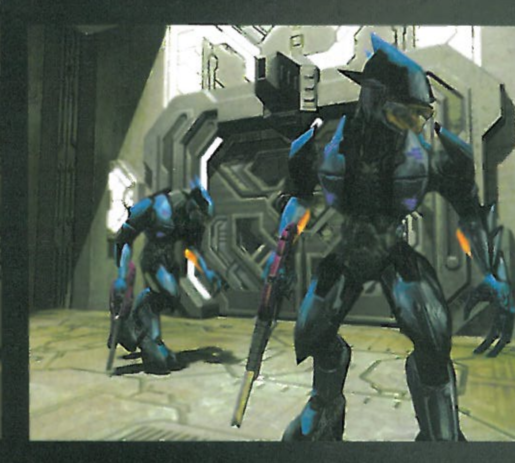






FUROR A DOS MANOS
UNA DE LAS NOVEDADES MÁS CELEBRADAS DE HALO 2 FUE LA INCLUSIÓN DE LOS SUBFUSILES DOBLES, VERDADERAS AVALANCHAS PLÚMBEAS_

HALO: COMBAT EVOLVED VALE MÁS QUE LA SUMA DE SUS PARTES: ARGUMENTO, REALIZACIÓN, INNOVACIÓN Y UN ENVOLTORIO DE AUTÉNTICO LUJO



jes secundarios con cierta relevancia en la trama: el Capitán Keyes, El Monitor, y cómo no, Cortana, acompañados de un diseño en lo que a enemigos respecta absolutamente ejemplar: desde los temibles Élites, hasta los pequeñines que, una vez eliminado el Élite que los acompaña, huyen despavoridos.

Alrededor de ellos se van desentrañando los secretos de Halo, un misterioso lugar al que el Jefe Maestro y el resto de supervivientes del Pillar of Autum han llegado huyendo de un ataque incontenible de las fuerzas del Pacto. Allí la batalla continúa, pero ambos bandos encuentran algo que no esperaban. ¿Qué es Halo? ¿Qué es esa misteriosa raza que parece no conocer aliado alguno, los Flood, y que convierte en uno de los suyos a cualquiera que se enfrente a su infección? ¿Quiénes fueron los Forerunners y por qué razón construyeron todo aquello? Solo la intriga por ir desvelando más detalles de la trama, que avanza majestuosamente tanto en brillantes cinemáticas como en comunicaciones, ya genera fuerza suficiente como para terminar el juego de una sentada.

AMADO POR UNOS, ODIADO POR OTROS, HALO 2 NO DEJÓ INDIFERENTE A NADIE

Sin control no soy nada

Al más que atractivo aspecto audiovisual, cumbre en aquella época en lo que a consolas se refería, se le une algo fundamental: un sistema de control acorde a su naturaleza. Por vez primera los jugadores tienen la sensación de estar controlando debidamente un FPS en una consola, cuando ese tipo de juegos nacieron para ser dirigidos con teclado y ratón. Parte del mérito recae en el diseño del juego, que elimina de un plumazo aquello a lo que los jugadores daban por sentado: el Jefe Maestro ya no es un armario ambulante que carga con quince tipos distintos de armas. ***Halo*** revoluciona el sistema de armas al permitir cargar solo con dos, dependiendo la elección de lo que el jugador encuentre en cada nivel y considere más apropiado para el tipo de enemigos a los que se enfrenta.

Al reducir las opciones, el control se simplifica y el gran beneficiado es el estilo de juego. Pero no todo es brillante en ***Halo***, y es que, aunque el juego goza en general de un buen ritmo, hay niveles que pueden hacerse tediosos, bien porque hay un exceso de *backtracking* (volver sobre nuestros pasos), bien porque son excesivamente largos y repetitivos, como es el caso de la infame Biblioteca. Fallos menores, en cualquier caso, viendo que la prensa recibió con entusiasmo el juego, y los fans pedían a gritos una secuela.

Lo cierto es que con sus más y sus menos, ***Halo*** se convirtió en el juego a imitar, y en toda una obsesión para **Sony**, que necesitaba urgentemente un juego que rivalizara con ***Halo***, dando así a luz a *Killzone*, que a pesar del loable esfuerzo de **Guerrilla** por crear un juego redondo se quedó en correcto, a la sombra del modelo original. Mientras tanto, la sombra de ***Halo*** crecía: si bien no existía **Xbox Live** en aquel momento, el juego sopor-



LOCURA LA GRAN RAZÓN DE LA SUPERVIVENCIA HASTA EL DÍA DE HOY DE HALO 2 HAY QUE BUSCARLA EN SU MAGISTRAL MODO MULTIJUGADOR_

MÁS ALLÁ DE HALO

Cuando *Halo* y su secuela pasan de ser simples videojuegos a un fenómeno que algunos equipararon a la industria cinematográfica, Microsoft y Bungie tuvieron claro que debían explotar el tirón comercial de la franquicia en medios ajenos al videojuego. Así, Marvel lanzó una novela gráfica y recientemente una serie limitada, *Halo: Uprising*, que acompañan a las novelas (cinco hasta la fecha, ninguna editada en España: *The Fall of Reach*, *The Flood*, *First Strike*, *Ghosts of Onyx*, y *Contact Harvest*), las distintas colecciones de muñecos y figuras (la última de McFarlane Toys), y la permanente promesa de que la película producida por Peter Jackson o alguno de sus satélites algún día será realizada. A todo ello se unen productos más mundanos como bebidas energéticas o promociones en establecimientos de comida rápida. La gallina de los huevos de oro.

taba partidas locales y, posteriormente y a traves de medios no oficiales, partidas a través de Internet. El juego había extendido su vida más allá de su célebre campaña para un jugador. Este mismo Modo Multijugador dio a luz el fenómeno machinima con la serie *Red vs. Blue*, que aprovechando un error gráfico que hace que parezca que los personajes hablan, creó una serie que aún hoy goza de gran popularidad.

Tiempos de secuelas

La primera noticia de una secuela llegó en forma de espectacular trailer en el verano de 2002, y prometía llevar la batalla contra el Pacto a la Tierra. A partir de ahí **Halo 2** se convierte en un fenómeno mediático, la pura definición del *hype*, tan habitual hoy, en la que cualquier nueva información supone un alboroto. Así la primera presentación del juego en tiempo real, en el **E3** de 2003, arranca aplausos y vítores, y muestra un juego que ha evolucionado notablemente en el apartado gráfico, además de





HALO 3, EL REY DEL HYPE, ¿ESTARÁ A LA ALTURA DE SUS ESPECTACULARES TRAILERS?

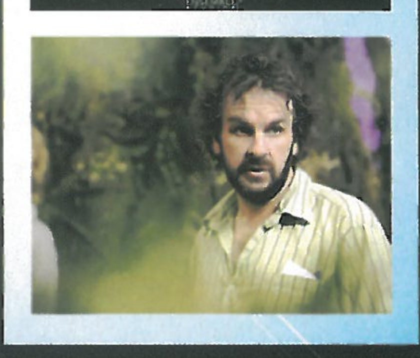


ESPECTACULAR
LO MOSTRADO EN CADA TRAILER RECOGE EL ESPÍRITU DEL JUEGO: EL FINAL DEL CAMINO SE ACERCA, Y NUNCA LO PODRÁS OLVIDAR_

EL FUTURO: ¿HAY VIDA MÁS ALLÁ DE HALO 3?

A pesar de la afirmación por parte de Bungie de que *Halo 3* pone fin a la línea argumental iniciada en *Halo: Combat Evolved*, el futuro de la franquicia está asegurado con distintos proyectos. El más inmediato en el tiempo es *Halo Wars*, pensado para ser lanzado en algún momento de 2008. Desarrollado al alimón por Bungie Studios y Ensemble Studios, los mismos que hace una década se comieron el mundo de la estrategia en tiempo real con *Age of Empires*, *Halo Wars* promete llevar en exclusiva para Xbox 360 toda la intensidad de un tipo de juego que no ha gozado de la misma popularidad y prestigio que tiene en el mundo del PC, con una historia ambientada antes de *Halo: Combat Evolved*. Por otro lado existe un acuerdo con Peter Jackson y su *Wingnut Interactive* para desarrollar un, por ahora misterioso, proyecto englobado en el Universo Halo, al parecer dividido en dos series de contenido episódico que podrían ser distribuidas a través del bazar.





nuevas ideas y armas que entusiasman al público, con la posibilidad de abordar vehículos tripulados por enemigos. **Bungie** y **Microsoft** mantienen la llama viva todo ese tiempo mediante actualizaciones semanales con nueva información, y finalmente con un juego de realidad alternativa en Internet, el célebre y carísimo *I Love Bees*.

Antes de su lanzamiento, *Halo 2* ya estaba traspasando todas las barreras mediáticas del videojuego, y en consecuencia se convierte inmediatamente en un éxito, consiguiendo vender un millón y medio de unidades solo a base de reservas, y acumulando cerca de diez millones de copias a día de hoy. El éxito publicitario y económico estaba fuera de toda duda.

En un primer contacto, ***Halo 2*** superaba con creces lo visto en ***Halo: Combat Evolved***. Los primeros niveles de juego son trepidantes, bien diseñados, sin dejar espacio para el respiro del jugador, que se ve transportado de intensas batallas urbanas a niveles más arcade (de nuevo con el tanque como protagonista, como ya ocurrió en uno de los mejores momentos del primer ***Halo***), pasando por batallas contra rivales mastodónticos.

El problema con ***Halo 2*** llegó cuando se descubrió que **Bungie** había tomado la decisión de ampliar la trama añadiendo un nuevo protagonista al juego, un Élite caído en desgracia por la destrucción de Halo, ahora metido a mercenario que combate una extraña escisión dentro de las fuerzas del Pacto. La división de opiniones persiste hoy en día, pero **Bungie** tomó nota del disgusto mayoritario de cara a ***Halo 3***. El otro punto bajo de ***Halo 2*** se encuentra en su abrupto final, casi calcado al del primer juego, y prometiendo lo mismo: poner fin a la guerra.

Si bien el desarrollo argumental de ***Halo 2*** es superior al de ***Halo***, el final supone una decepción. El tamaño de la mancha en el expediente varía de un jugador a otro, pero lo cierto es que ***Halo 2*** es un juego notable, y una evolución intachable respecto al original. Su modo multijugador, esta vez a través de **Live**, se convirtió en el más popular del sistema, y perduró durante años hasta la llegada de *Gears of War*.

Y Halo 3 promete cerrar los hilos argumentales, responder a todas las preguntas y saciar las expectativas de sus millones de fans. Y mientras los de siempre hablan de lo único que entienden, los gráficos, el Jefe Maestro parece llegar con su aventura definitiva, superando con creces todas las anteriores.

DIVERTIDOS, INTUITIVOS... ¡Y MUY ADICTIVOS!



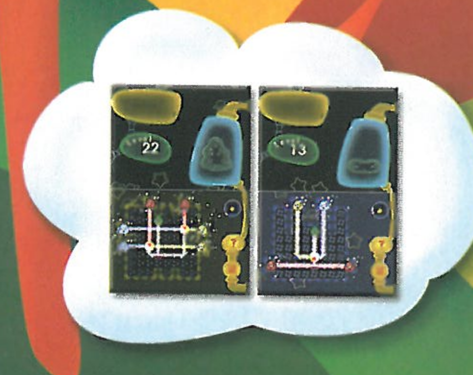


Prism: Light the Way

- Un entretenido puzzle con la luz y los colores como protagonistas
- Coloca las piezas en la posición correcta mediante la pantalla táctil, dividiendo o reflejando la luz para resolver cada nivel
- Cuatro desafiantes modos de juego para un solo jugador
- Juega en modo competición o cooperativo con tus amigos

Nervous Brickdown

- Un rompe-bloques adictivo y fácil de jugar gracias a la pantalla táctil y el micrófono
- 9 diferentes y divertidos mundos para superar, cada uno con sus propias características
- Disfruta de una música genial
- ¡Diviértete con tus amigos gracias al modo multijugador inalámbrico!









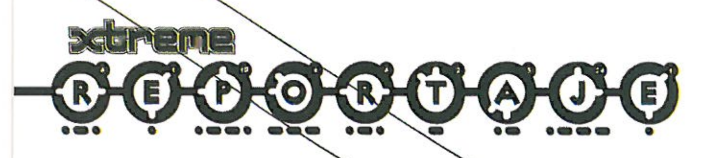


NINTENDO DS





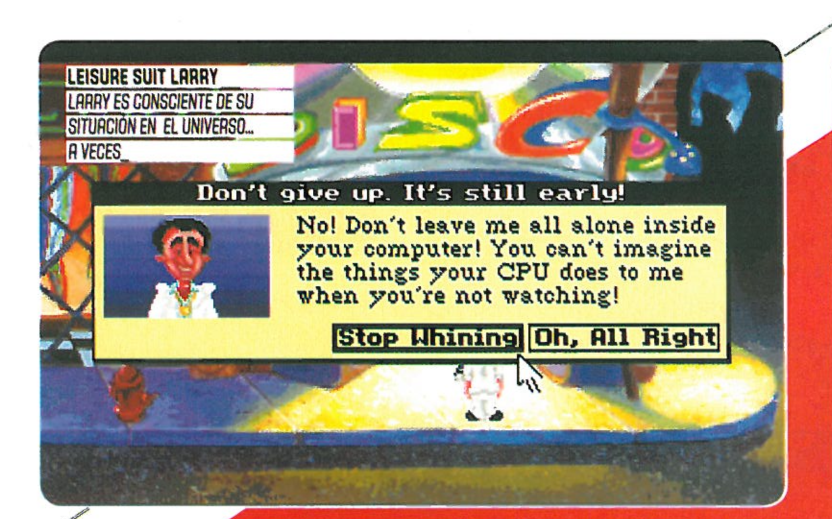




MÁS ALLÁ DE LA CUARTA PARED

LA CUARTA PARED, UN TÉRMINO ACUÑADO EN EL MUNDO DEL TEATRO, Y CON EL QUE SE HACE REFERENCIA TRADICIONALMENTE AL MURO INEXISTENTE QUE SEPARA AL ESCENARIO DE LA PLATEA, EL QUE EL ESPECTADOR OBVIA EN SU INMERSIÓN EN UN MUNDO FICTICIO. ES UN TÉRMINO QUE SE APLICA TAMBIÉN AL MEDIO DEL VIDEOJUEGO. PERO, ¿ES VALIDO? ¿EXISTE EL CUARTO MURO EN MEDIOS INTERACTIVOS? ¿SE ROMPE A MENUDO? Y, MÁS IMPORTANTE: ¿CÓMO Y POR QUÉ?

_STAN BY



LEISURE SUIT LARRY
LARRY ES CONSCIENTE DE SU SITUACIÓN EN EL UNIVERSO... A VECES_

Space Quest XII - Vohaul's Revenge

OKay, here's the dumb copy protection. In your documentation find the X/Y coordinates (letters) for each of the two displayed symbols. Enter the four letters by clicKing either the appropriate buttons or typing the correct Keys, and finish by pressing either 'DONE' or



SPACE QUEST IV HUMOR CON LOS SISTEMAS ANTIPIRATERÍA_

MONKEY ISLAND 2 *EL FAMOSO CHISTE DE LOS DISCOS PERDIDOS DE LA PRIMERA PARTE, RETOMADO EN LA SEGUNDA. CON UNA LLAMADA A LUCASARTS, ADEMÁS_*



El origen del término está en la composición del escenario: tres paredes (atrás y a los lados) y una cuarta, intagible, que da al público. Éste la ignora al observar la ficción a través de ella, pero el mundo ficticio, en cambio la respeta... la mayor parte de las veces. «Cuarta pared» se llama en realidad a uno de los fenómenos de lo que se conoce como «suspensión de la incredulidad»: cuando el espectador se sumerge en la ficción, está creyendo el mundo imaginario de la narración, pese a las incongruencias que pueda generar (que un disparo haga volar por los aires un coche, por poner un ejemplo peregrino). Cuando esa suspensión de la incredulidad falla, ese cuarto muro que separa realidad de ficción se rompe. Esto puede ocurrir por carencias de la obra, o, lo que es mucho más interesante, por voluntad de su creador.

Es algo que se ha hecho recurrentemente en el teatro (el pionero **Bertolt Brecht** y sus personajes que hablaban al público para, por ejemplo, explicar sus acciones), la literatura (en *Niebla*, el personaje hace una visita a su creador), el cómic (aquel *Animal Man* exclamando al lector «*¡puedo verte!*», o algunos momentos de *The Filth*, ambos de **Grant Morrison**), el cine y la televisión. Y suele implicar a los personajes siendo conscientes de su condición de, bueno, personajes en lugar de personas.

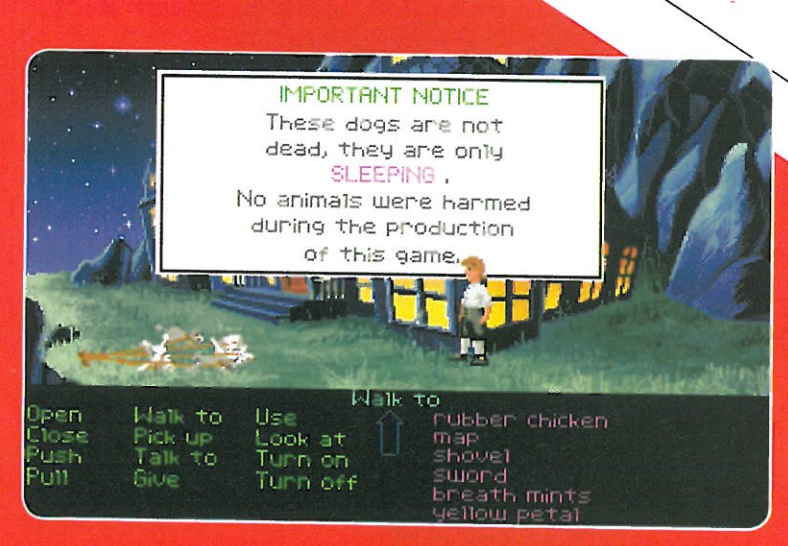
Antes de continuar hay que dejar clara una cosa: el videojuego, por su propia idiosincrasia interactiva, rompe la cuarta pared tradicional desde su misma base. Desde el momento en que el jugador controla a los personajes de la ficción, ese cuarto muro tan evidente en otros medios se hace añicos. Es probablemente el primer medio que lo hace por sistema. La cuarta pared, por tanto, se destruye en el sentido tradicional y se redefine. Porque pese a la interactividad, la suspensión de la incredulidad también ocurre, y otra nueva pared se erige entre el jugador y la ficción que está jugando. Autores como **Janet Murray** (en su libro *Hamlet on the Holodeck*) sostienen, además, que el interfaz, si no es el auténtico cuarto muro de los nuevos medios, sí es al menos uno nuevo muy a tener en cuenta. Lo tendremos, pues.

LA RUPTURA DE LA CUARTA PARED ES PRIMERO UN ACTO DE TRANSGRESIÓN. EN LOS VIDEOJUEGOS SUELE SER MÁS ZUMBÓN

Toman conciencia

De la destrucción que reescribe la relación entre persona y ficción en los videojuegos se forma, por tanto, una nueva división que nos viene acompañando desde los tiempos de *Space Invaders* y nos permite integrarnos e interactuar con lo que sabemos, pero tendemos a ignorar: que es una ficción. Pero esta nueva linea divisoria también ha sido objeto de ataques con diferentes objetivos y de diversas formas (y aprovecho para advertir que es imposible no dejar ejemplos sin cubrir).

La más evidente, y probablemente uno de los peores males para la consistencia del relato, son los tutoriales. Si son un mal necesario o no, sería otro tema a tratar. Y aunque en ocasiones su presencia agresiva (desde dentro de la ficción se nos indica cómo controlar a la propia ficción) es superada con solvencia, el tutorial es claramente una transgresión de la cuarta ➲



THE SECRET OF MONKEY ISLAND *PARA QUÉ ESPERAR A LOS CRÉDITOS_*


CONTACT UN RPG POSTMODERNO_

Space Quest X - Latex Babes of Estros
SPACE QUEST IV NO, NO ES SPACE QUEST X. NO DEL TODO_

pared en el videojuego (más sobre ello en el apartado Mondo Tutorial).

El efecto natural, y el más buscado, al romper el cuarto muro es que la ficción se resquebraje. El objetivo más habitual es el de buscar un momento cómico, un gag, un chiste. Aquí entrarían buena parte de las referencias que muchos juegos hacen hacia el mundo real, desde diálogos a comentarios directos al jugador. Como cuando en algunos juegos de estrategia se pincha repetidamente sobre un personaje y éste protesta por el incordio.También incluiríamos la toma de conciencia de un personaje de encontrarse en un juego, un vehículo habitual de los creadores para hacer humor.

Tanto lo uno como lo otro se ha dado en muchísimas ocasiones en juegos tan diferentes como ***Super Paper Mario*** (del que volveremos a hablar más adelante) o, por poner un ejemplo, ***Secret of Evermore***. Pero seguramente este tipo de humor metalingüístico gozó de una sofisticación especial en las aventuras gráficas de **LucasArts** y **Sierra**. Desde el humor dirigido al espectador, perdón, jugador de la serie ***Leisure Suit Larry*** (cuando el personaje moría, por ejemplo, el juego mostraba sus engranajes para que entendiéramos cuánto costaba generar un Larry nuevo), a algunas perlas deliciosas como las que ofrecía ***Space Quest IV***: en su intro, Roger Wilco debía huir de un peligro letal y era forzado a usar una misteriosa brecha generada por sus rescatadores. Ésta resultaba ser una brecha temporal (el título de ***Space Quest IV*** era ***Roger Wilco and the Time Rippers***), y Wilco acaba en... ¡***Space Quest XII***!

Las referencias a otras entregas de sus respectivas series, o directamente a otros juegos de la casa o de la competencia eran moneda común en las aventuras gráficas de finales de los 80 y principios de los 90. La serie por excelencia, fue, no obstante ***The Secret of Monkey Island*** (he visto esa sonrisa... ¡eh! ¡aquí también podemos romper la cuarta pared!). La saga de **LucasArts** creada por **Ron Gilbert**, **Tim Schafer** y **Dave Grossman** era una delicia de humor referencial y, también, autoconsciente. Los ejemplos son tan numerosos que podríamos ocupar el resto del reportaje con ellos, así que destacaremos sólo algunos: el personaje sacado del juego ***Loom*** que, en el primer ***Monkey Island***, pedía al jugador que le preguntara por su juego y lo describía; cuando Guybrush caía por un precipicio y el juego pasaba a decirte que esperaba que hubieras salvado, mostrando las opciones que las aventuras de **Sierra** solían ofrecer en momentos fatales; otra muerte de Guybrush en un pozo de ácido en ***Monkey Island 2***, ante la que Elaine señala la incongruencia de que Guybrush haya muerto y le esté relatando él la historia (como ocurría en

Hotel Dusk. Muchos juegos de ds también rompen la cuarta pared: al escribir, al soplar, al tener que voltear_





SUPER PAPER MARIO *SOBRAN LAS PALABRAS_*

el juego); o el ya clásico chiste de los discos inexistentes: Guybrush encontraba un *«¡tunel que lleva a un sistema de catacumbas!»*, y al intentar entrar, el juego pedía los discos 23, 47 y 98, con lo que decidía *«saltarse esa parte del juego»*. Este gag provocó confusión real entre muchos jugadores, que llamaban insistemente al teléfono de soporte de **LucasArts**, y fue referenciado tanto en la segunda parte (Guybrush llamaba él mismo para preguntar a quién demonios se le ocurrió ese chiste) como en otros juegos, como ***Grim Fandango*** o incluso ***Psychonauts*** de **Schafer**.

Más allá del chascarrillo, estas constantes referencias metalingüísticas y, por tanto, vulneraciones de la cuarta pared (estas aventuras son célebres por restregar zumbonamente en los morros del jugador que está, efectivamente, jugando), rompen la ficción estableciendo una nueva relación entre el jugador y lo jugado. Un ejemplo del mismo título que sirve para ilustrar esto: los duelos de insultos. Más allá de una vuelta a las convenciones de un género (el de piratas), los duelos colocaban diálogo donde debería haber acción. Del mismo modo, las chistes autoconscientes establecen un diálogo con el jugador donde debería haber simplemente ficción, apuntando en muchas ocasiones a reflexiones sobre el medio, sus recursos y sus procesos.

el cambio de dimensiones. El mundo del juego, el mundo ficticio, es puesto patas arriba con un golpe de botón. Imposible ignorar la linea que separa ficción de realidad.

Este es mi correo electrónic-oh

Super Paper Mario, además, nos introduce en otro tipo muy interesante de rupturas de la cuarta pared. Hasta ahora, estas estaban construidas en términos de contenido, como un gag o un intento

JEFES FINALES QUE DOMINAN MANDOS, ASESINOS FICTICIOS QUE ESCRIBEN A TU E-MAIL, ALTERACIÓN SIMULADA DE LOS SENTIDOS... Y QUE SIGA LA FIESTA

Es el caso de la serie ***Paper Mario*** y, en concreto, de ***Super Paper Mario***. Más allá de guiños puntuales de la serie -como personajes que piden al jugador que no delate su presencia- o el propio diseño de los personajes, que ya es una llamada de atención sobre la particularidad de las 2D, ***Super Paper Mario*** encierra una reflexión sobre la gramática del videojuego. Y lo hace, entre otras cosas, a través de una ruptura salvaje de la cuarta pared con de diálogo entre el juego como lenguaje y el jugador como intérprete de ese lenguaje. En otros casos, no obstante, se hace en base a términos de juego, de mecánicas... y de interfaz. Como en ***Super Paper Mario***, donde no solo asistimos a la ruptura de la cuarta pared, sino que la provocamos nosotros mismos.

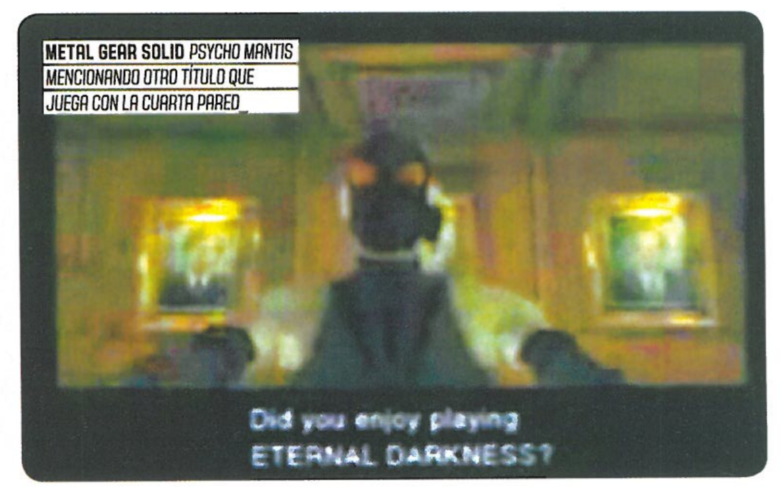
Nos adentramos, además, en un terreno en que los objetivos no son exactamente los mismos. Ya no se trata, únicamente, de romper la ficción. Más bien se intenta integrar al jugador en ella. Veamos un ejemplo clásico y, por qué no, maravilloso: la pelea entre Snake y Psycho Mantis en ***Metal Gear Solid***. Frente a algunas rupturas que ofrece el juego, mucho más prosaicas y torpes (los personajes diciéndole a Snake *«pulsa tal o cual...»*),

GIMMICKS FÍSICOS
Romper para integrar

El mando, y la consola en las portátiles, es el primer elemento transgresor en nuestra relación con la ficción del juego. Con él controlamos la acción y sería, por tanto, tan equivalente a la cuarta pared teatral como la pantalla. O más. Desde hace tiempo se intenta integrar esa disrupción en la experiencia de juego. Es el caso de la vibración. En principio, debería ser una llamada de atención sobre la distancia con la ficción, pero, por algún extraño proceso de la mente, ayuda a la inmersión. Nuevas tecnologías persiguen un objetivo similar, como muchos gimmicks de juegos de DS (*Hotel Dusk*: el bloc, algunos puzzles). O los sensores de movimiento: manejar una flecha en *Heavenly Sword* moviendo el mando puede ser al principio chocante, pero inmediatmente ayuda a sumergirse en la ficción. Y, en fin, el día que manejemos sables de luz con el Wiimote... ¡ay!



MISSING LA FICCIÓN GOTEANDO HACIA LA VIDA REAL_



METAL GEAR SOLID PSYCHO MANTIS MENCIONANDO OTRO TÍTULO QUE JUEGA CON LA CUARTA PARED_

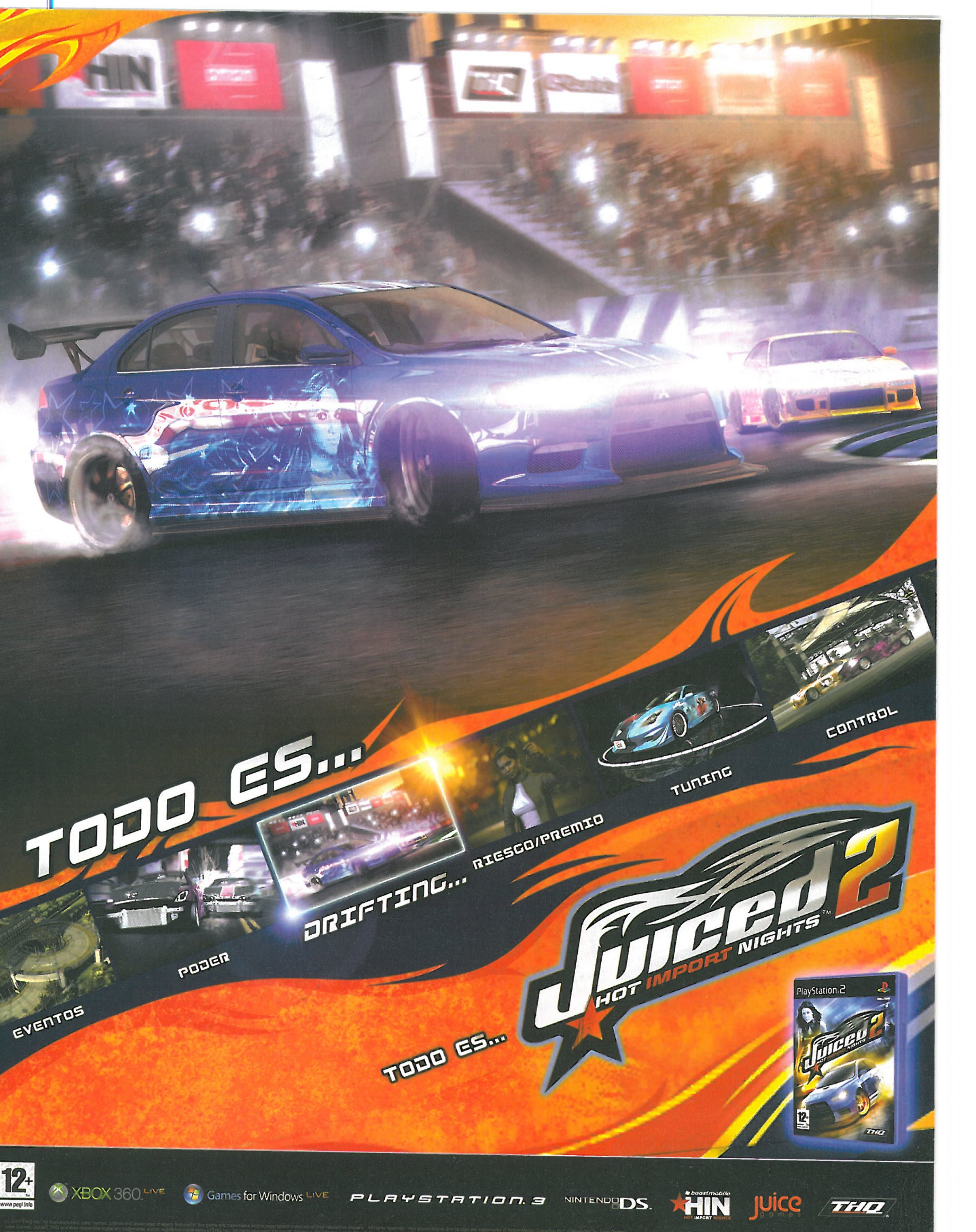
Psycho Mantis podía leer la mente de Snake y «en lo más profundo de su alma». Esto llevaba a que el personaje descifrara las partidas guardas en la tarjeta, con resultados tan lacerantes para la virilidad de Snake como «*veo que has disfrutado con Super Mario Sunshine*» en la versión de **GC**. El personaje hablaba directamente al jugador a través de otro personaje. Pero, yendo un poco más allá, el enemigo le pedía que dejara el controlador en el suelo (¡toma transgresión!). Tras el glorioso momento en que Snake hacía un gesto de confirmación mirando a cámara -al jugador-, Psycho Mantis hacía vibrar el mando. Es más, para derrotarlo, el jugador debía usar un controlador en el puerto del segundo jugador para evitar que leyera sus movimientos.

Se trata de un asalto a la cuarta pared monumental, pero no solo a la división entre ficción y realidad tradicional, sino a la del interfaz de la que hablaba **Murray**. Y una ruptura que incrusta radicalmente al jugador en la ficción del juego. Otros ejemplos de esta intencionalidad y efecto incluirían

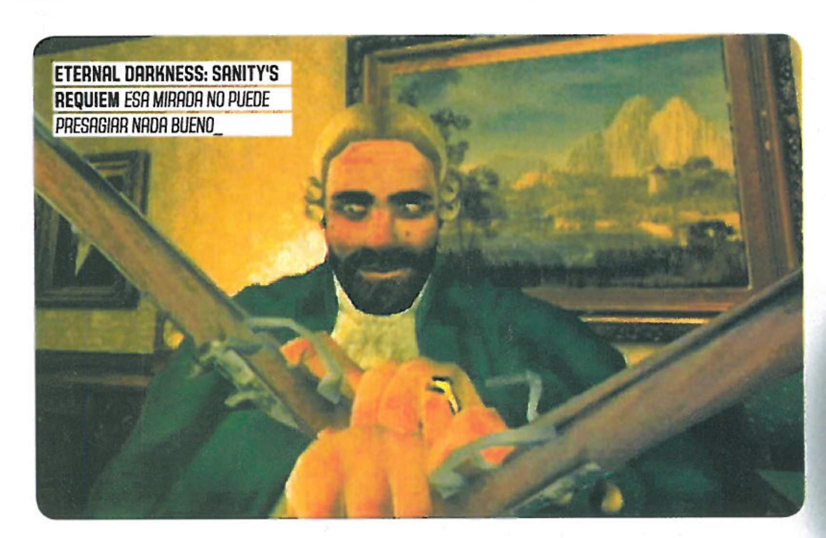
UN DISEÑO QUE QUIEBRE EL RITMO DE JUEGO O ENTORPEZCA SU DINÁMICA TAMBIÉN PUEDE ROMPER LA CUARTA PARED... PARA MUY MAL, CLARO



METAL GEAR SOLID MANTIS LEÍA TUS MOVIMIENTOS_



TODO ES...
EVENTOS
PODER
DRIFTING...
RIESGO/PREMIO
TUNING
CONTROL
Juiced 2
HOT IMPORT NIGHTS
TODO ES...
PlayStation 2
12+
XBOX 360 LIVE
Games for Windows LIVE
PLAYSTATION 3
NINTENDO DS
HIN
juice
THQ
WWW.JUICED2HIN.COM


ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM ESA MIRADA NO PUEDE PRESAGIAR NADA BUENO_

MUCHAS CONVENCIONES DEL VIDEOJUEGO ATENTAN CONTRA LA CUARTA PARED SISTEMÁTICAMENTE. LOS MARCADORES, POR EJEMPLO.

a juegos como ***Eternal Darkness***, que presentaba un medidor de cordura del personaje. O más bien del jugador, porque cuando ésta caía, el juego comenzaba a manipular la interfaz, nublando la imagen, anulando el sonido, mostrando *glitch*es o incluso una falsa pantalla azul de la muerte. Ojalá tuviéramos espacio para cubrir los deliciosos trucos que el juego usaba para convertir la locura del personaje en la del jugador.

Otras rupturas en busca de la integración se encuentra en juegos como la serie ***Ultima***, donde el avatar del jugador es él mismo transportado al mundo ficticio. O ***Contact***, de **DS**, donde la premisa es que los personajes usan la consola como el medio para contactar con el jugador y que sea éste el que les ayude usando, precisamente, la **DS** como herramienta para inteactuar (de nuevo, la ruptura del interfaz).

Encontramos un giro interesante en una serie de juegos de «*encuentra al asesino*» como ***Evidence***, ***The Last Ritual*** o ***Missing: Since January***, donde el jugador debía rastrear pistas por la Red (la real, en webs creadas *ad-hoc*) o incluso recibía e-mails de los personajes ficticios del juego en su correo real. Usando una pequeña figura teatral, por cerrar el círculo, no se trataría de llevar al jugador-espectador al escenario, sino lo que ocurre en el escenario a la platea.

En definitiva, la ruptura de la cuarta pared en los videojuegos, ocurre. Y por su idiosincrasia, de formas forzosamente nuevas. Es, a fin de cuentas, una exploración de los límites de un medio y su lenguaje. Y una señal tal vez no de madurez, pero sí de maduración.





MONDO TUTORIAL
Rupturas asumidas

Lo fascinante del mundo del videojuego en relación con la ruptura de la cuarta pared es que tenemos tan asumidas ciertas dinámicas en términos de interactividad, que muchas veces dichas rupturas pasan directamente desapercibidas. No extraña leer *reviews* de algunos juegos que inciden en esa relación realidad-ficción, y en la que se pasa por el tema de puntillas, como si el redactor captara que hay algo realmente interesante en el juego pero no llegara a darse cuenta de qué se trata. Algo similar pasa con los tutoriales: prácticamente cada juego del mercado incluye una fase tutorial más o menos integrada en la ficción del juego, pero en la que las instrucciones «*pulsa tal*», «*mueve cual*» son impepinables. Juegos como ***Super Paper Mario*** convierten esto en doble ruptura al crear un chiste («*¿No sabes lo que es? No te preocupes, el gran ser que nos observa sabrá lo que hay que hacer*»). Otros intentan salvar la papeleta como pueden. Y otros fallan flagrante e incluso recurrentemente. No puedo evitar ver cierta pereza en el diseño cuando un personaje te dice en un diálogo «*presiona X*».

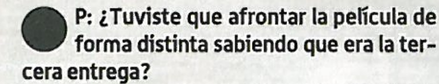

PlayStation 2
12+
www.pegi.info
Ya a la venta, sólo para PlayStation2
¿Quieres explorar
galaxias desconocidas
y luchar por fantásticos tesoros
como lo haría un pirata?
Descubre lugares mágicos
donde te esperan riquezas
que jamás hubieras
imaginado que existieran.
¡Pero cuidado!
Aunque no haya una gota de agua,
la galaxia está llena de tiburones.
roguegalaxygame.com
PlayStation 2
Rogue Galaxy
Toda una galaxia por descubrir...
¡al abordaje!
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Rogue Galaxy © 2005-2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Level 5. Rogue Galaxy is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



ENTREVISTA CON EVAN JACOBS, SUPERVISOR DE EFECTOS ESPECIALES

«EN RESIDENT EVIL: EXTINCIÓN HEMOS CREADO IMÁGENES NUNCA VISTAS ANTES»

EL PRÓXIMO 31 DE OCTUBRE SE ESTRENA EN ESPAÑA LA TERCERA ENTREGA CINEMATOGRÁFICA DE RESIDENT EVIL. HABLAMOS DE SUS SECRETOS CON UNO DE SUS RESPONSABLES





P: ¿Tuviste que afrontar la película de forma distinta sabiendo que era la tercera entrega?
R: Todos éramos conscientes del legado de la serie, pero creo que **Paul** y **Jeremy** querían probar a llevarla en otra dirección. La película funciona de forma distinta a las otras dos, que eran muy oscuras. Se desarrollaban principalmente de noche y en localizaciones oscuras, y en esta íbamos a estar en exteriores y a la luz del sol. Cómo mantener la tensión cuando no podíamos utilizar las sombras fue uno de nuestros mayores retos.

P:¿Y cómo lo conseguisteis?
R: Hicimos muchas pruebas al principio del rodaje. Una de las cosas que supimos desde el principio es que el maquillaje prostético, creado por **Patrick Tatopoulos**, debía llevarse a un nuevo nivel. Hicimos muchas pruebas con luz y sin ella, tratando de ajustarlo. En las otras películas era menos sofisticado dado que casi siempre estaba oculto por las sombras, y con ésta debíamos asegurarnos de que aguantaría estando al sol, con el calor y todo eso, así que hicimos pruebas de cámara con actores maquillados para asegurarnos de que funcionaría, y después empezamos a diseñar secuencias.

P:¿Qué hay de la unidad de miniaturas?
R: Las miniaturas son utilizadas en un par de secuencias clave del film. Una es la gran revelación que se pudo ver en el *teaser*, el paseo de Las Vegas cubierto de arena tras años de abandono como consecuencia del terrible apocalipsis zombi. Ya estaba en los *storyboards* cuando entré en la película y era algo con lo que **Rusell** (**Mulcahy**, director) quería esforzarse y crear algo verdaderamente rompedor. Discutimos distintas técnicas como fondos *mate*, pero queríamos mover la cámara a través de ellos así que pensamos en las miniaturas. Contacté con **New Deal Studios**, en Los Angeles, y con el arte inicial creado por **Patrick Tatopoulos** elegimos los casinos que más nos gustaban. Creamos una versión muy estilizada del paseo de Las Vegas, y empezamos a construir todos esos casinos. Era una maqueta gigantesca, de ochenta pies de largo por cuarenta de ancho, pero creo que mereció la pena.

P: Trabajaste a la par con Dennis Berardi, ¿verdad?
R: Sí, en esta película dividimos las labores de supervisión. Lo que pasó es que **Dennis** estaba ocupado con otra película cuando empezamos con esta, así que me hice cargo de la preparación y la supervisión de la fotografía. Hice todo el trabajo al principio de la producción, diseñando la película, trabajando con **Russell** y los productores para asegurarnos de que teníamos un plan fiable. Yo era el que estaba cada día durante el rodaje, y después de eso planificando las miniaturas y rodándolas. Después, como el trabajo de efectos visuales se iba a desarrollar en Toronto y yo vivo en Los Angeles, **Dennis**, que estaba libre en esos momentos, se hizo cargo de la película durante el resto del proceso.

P:¿Seguiste trabajando con él durante el proceso de post-producción?
R: Es difícil tener más de un supervisor en una película porque hay diferentes formas de cortar el bacalao, y lo que quieres es tener una voz propia. No quieres que sea confuso para el director, o el montador o cualquiera, el saber a quién llamar, y no conviene tener respuestas distintas de gente diferente, así que me mantuve en contacto con el proceso y traté de ayudar siempre que pude, pero realmente fue una división de trabajo bastante limpia. Es algo distinto a como suelo trabajar, pero funcionó.

P: Pero Dennis ya trabajó el *Resident Evil: Apocalipsis*, ¿no?
R: Sí, cierto, y su compañía, **Mr. X**, hizo la mitad de los planos, y así es como se introdujeron en la producción. Básicamente esa película se dividió entre varias empresas de Toronto, y **Jeremy** y **Paul** disfrutaron mucho trabajando con **Mr. X**, así que cuando surgió la oportunidad de trabajar en esta película quisieron hacerla entera. Así es como entraron en esta película, y fue muy útil para valorar algunas de las cosas que pasaron en la anterior, como por ejemplo los perros, ya que los perros en la anterior película supusieron un reto y estaban muy al tanto de ello, de lo que pasó con ellos y de cuáles eran las expectativas, y de lo que sucedió después cuando metieron a los perros en los trajes. Así que cuando abordamos los perros para esta película nos aseguramos de hacerlo mejor que en la anterior, y nos hicimos con una raza distinta de perro. Probamos con un pastor belga en lugar de los doberman, que son perros adorables, pero más difíciles


BELLEZA DESTRUÍDA ASÍ DE MAL LUCE LAS VEGAS EN RESIDENT EVIL: EXTINCIÓN, ENTENDIENDO "MAL" COMO UN HALAGO_





de entrenar que los pastores belgas. Tratamos de aprender de lo que sucedió en las anteriores películas.

P: Desde luego. Así pues, ¿cuántos planos crees que ha aportado Mr. X a esta película?
R: 512. Sí.

P: Vaya, no esperaba un número exacto, es asombroso...
R: Que son más de los que pensábamos. Cuando empezamos esperábamos que fuesen menos, ya que se puede decir que el presupuesto es modesto para una película veraniega de acción. No es una película barata en absoluto. Es una gran película, pero comparada a una película de 150 millones de dólares como *Transformers*, no lo es. Es modesta, pero tenemos que competir a ese nivel en términos de los efectos que somos capaces de crear. Cuando empezamos la película pensamos que rondaría los trescientos planos aproximadamente, pero entre la naturaleza espontánea para dirigir la acción de **Russell** y la forma dinámica en que se desarrollan las películas, acabó creciendo bastante y la película se volvió más y más grande en post-producción.

PREPÁRATE PARA LA MÁS SORPRENDENTE DE LAS AVENTURAS DE ALICE

P: ¿De qué parte de los efectos visuales de esta película estás más orgulloso?
R: Me gusta muchísimo la secuencia de los cuervos, desde el mimo momento en que leí el guión. Está prestado de *Los Pájaros*, de **Alfred Hitchcock**, es un homenaje, sin duda es algo que todos sabíamos, pero creo que es la secuencia más efectiva. Es tan perturbador cuando esos cuervos no-muertos atacan el convoy que intenta salvar a los niños, y todo el mundo pierde los ojos y demás... Es una secuencia muy agresiva y una de las más excitantes de la película, y creo que fuimos capaces de ejecutarlo de la forma apropiada y conseguimos una imaginería que hacía tiempo que no veía en pantalla. Hay muchas otras cosas aquí y allá que me han gustado, como la maqueta de Las Vegas, que al principio no podíamos costear, pero al final encontramos la manera. Yo empecé haciendo miniaturas, así que es agradable ver un amplio rango de técnicas utilizadas en la película.

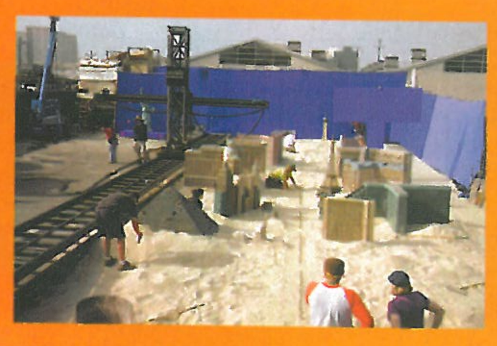
P: ¿Sientes que tuvisteis que crear una nueva realidad para esta película, combinando elementos familiares y extraños?
R: Teníamos que crear una atmósfera post-apocalíptica similar a *Mad Max*, pero es distinto porque no queda casi nadie, humano o zombi, y pasamos mucho tiempo pensando en formas de presentar ese mundo. No sé si diría que es un mundo completamente nuevo porque también tuvimos que recrear la película original en determinadas secuencias, cosa que fue divertida. Revisitamos localizaciones establecidas en anteriores entregas de la serie, pero incluso eso tratamos de llevarlo a otro nivel, como el pasillo con rayos laser de la primera película. Revisitamos esa localización en esta película, y aunque todo el mundo quería el mismo láser de la primera película, lo hemos actualizado un poco. Ha pasado el tiempo y podemos hacerlo mejor.

P: Aunque Paul Anderson ya no dirige las películas, ¿qué tipo de aportación hizo a la parte visual?
R: Lo interesante de **Paul** es que esta serie es su bebé y tiene a otros directores trabajando en ella, pero estaba en el plató todos los días, y estuvo en la post-producción, así que su influencia está ahí. Conoce la serie muy bien y obviamente ha escrito las películas, pero también está muy versado en los personajes y el universo *Resident Evil*. Es un recurso increíble cuando tratas de llegar a una solución narrativa inteligente, siempre aporta ideas que le gustarán a los fans.

P: ¿Tomas como referencia los videojuegos como inspiración?
R: Un poco. Los cuervos están en los juegos, igual que el tyrant. No tratamos de recrear el juego con exactitud, pero es indudable que lo tomamos como guía. Si quieres experimentar el juego, puedes jugarlo. Lo que queríamos hacer es tomarlo como punto de partida. No pasé mucho tiempo con los juegos porque no quería distorsionar completamente lo que estábamos haciendo. Quería capaz de llegar hasta ello con las ideas frescas. Pero se que las referencias al juego están en todas partes.

NO SOLO DE PÍXELES VIVE EL CINE

En Resident Evil: Extinción hay mucho de esa magia digital que invade el cine de hoy, por supuesto. Sin embargo, en contra de las tendencias, el equipo de la película también ha recreado una Las Vegas desolada a base de maxituras, maquetas gigantescas que reproducen casinos y edificios emblemáticos cubiertos de arena desértica. Un trabajo más laborioso para el equipo que recrear la ciudad a golpe de ratón, pero mucho más satisfactorio para el espectador.









ELITE BEAT AGENTS

Vale, hemos hecho trampa. El animador musical loco, loco que contempláis en todo su pixelado esplendor es en realidad uno de los protagonistas de la versión original japonesa de Elite Beat Agents, Osu! Tatakae! Ouendan. En ella los protagonistas no eran agentes secretos, sino fornidos cheerleaders. La versión PAL no solo cambió el grafismo de los personajes, sino el repertorio de las canciones que los protagonistas tienen que bailar, que pasaron de estrellazas del j-pop a clásicos del pop de todas las épocas. Os diríamos cuál de las dos versiones tenemos nosotros, pero eh. Es que nos hemos terminado ambas. ¿Pero qué os habéis creído que es Xtreme?



JOLGORIO CO-OP LA CAMPAÑA CON CUATRO JUGADORES EN COOPERATIVO ES UN SINDIÓS REALMENTE APETECIBLE_



FRONDOSIDAD NEXT-GEN Profundidad en los escenarios, abundancia de elementos y fuerte presencia enemiga proactiva. Igualito que en Xbox_







_STAN BY

HALO 3

LA COMIDILLA EN LA REDACCIÓN ES QUE HE SUCUMBIDO AL HYPE DE HALO 3. TODO EL QUE LO HA VISTO PARECE DEFRAUDADO, Y YO, EN CAMBIO, ESTOY EXCITADÍSIMO. VA A SER UN JUEGAZO

Está mal que empiece en plan grandilocuente, pero no comencé siendo fan de *Halo*. Nunca entendí la emoción que suscitaba. Hasta que finalmente los jugué y me encontré con juegos tan bien diseñados de forma tan sutil, elegante e inteligente que tuve que rendirme a la evidencia. *Halo* y Halo 2 son juegos tan bien ensamblados, con poca ostentación pero que dejan intuir una planificación y gestión de recursos magistrales, que cuando pude jugarlos entendí unas cuantas cosas. Y luego estaba el multijugador, claro, aquella apuesta titánica y casi visionaria de **Bungie** por lo que ahora es el presente de los videojuegos.

Al grano, muchacho

Y nos encontramos en 2007, con ***Halo 3*** a punto de salir a la venta (ya lo habrá hecho cuando leas estas líneas) y grandes aficionados a la serie empeñados en que va a ser que no. Y tiene uno que leer por ahí barbaridades como que no parece un juego de nueva generación. Lo cierto es que de la reciente presentación donde varios medios pudimos jugar a ***Halo 3*** durante un buen rato, tanto en Modo Campaña como Multijugador, todos salimos entusiasmados. Al menos, las risas, las maldiciones y el ambiente general así lo indicaban.

El aspecto gráfico de ***Halo 3*** es diferente al resto de la serie. Sin romper la continuidad visual de la serie, parece que la nueva generación ha permitido a **Bungie** matizar muchísimo los escenarios. Atrás quedó aquella elegancia casi minimalista en buena parte de las estructuras. Los edificios en ***Halo 3*** siguen siendo sobrios, pero esta vez es una sobriedad espartana, bruta, militar. Todos los escenarios gozan de una complejidad gráfica superior pero nada artificiosa. Pero lo más importante es la profundidad que alcanzan. En uno de los niveles jugados, por ejemplo, en una base bajo control del Pacto avanzar presentaba serias complicaciones debido a francotiradores apostados en la otra punta del escenario. No estamos ya en los tiempos de espacios cerrados o reducidos donde los enemigos van apareciendo, sino que están ahí desde el principio: una amenaza real constante y que sigue su propia iniciativa. Pero dicen que no es nueva generación...

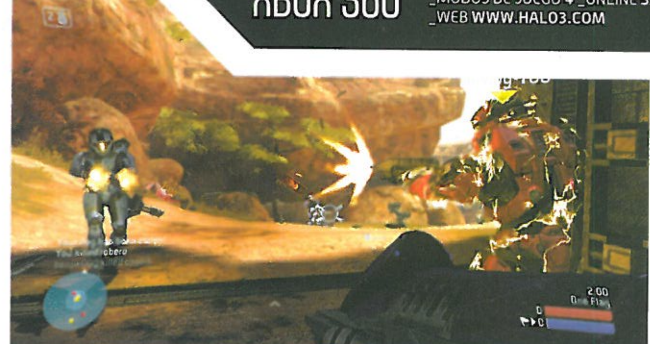
Lo siento, no puedo contar nada sobre la historia. En **Bungie** saben donde vivo. Lo que sí está claro es que en ***Halo 3*** nos enfrentaremos principalmente a Brutes que han tomado el lugar de los Elites. Son condenadamente duros y, además, tienen nuevos cachivaches. Una de las

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **SEPTIEMBRE 2007**

HALO 3

XBOX 360

_GÉNERO **EL PRIMERO DE LA CLASE**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **MICROSOFT**
_DESARROLLADOR **BUNGIE STUDIOS**
_JUGADORES **1-16**
_MODOS DE JUEGO **4** _ONLINE **SI**
_WEB **WWW.HALO3.COM**





MIRA QUE ME VUELVO BERSERK Mucho ojo: algunos Brutes se vuelven loquitos y kamikazes al perder la armadura. A éste, la burbuja protectora le sirvió de poco.



SINDIÓS COMPETITIVO Lo que hemos probado hasta ahora del multijugador de Halo 3 nos ha dejado estupefactos y con un monazo desesperante.



novedades de ***Halo 3*** es la inclusión de objetos: desde burbujas de energía que sirven de protección a dispositivos de luz cegadora, o disruptores de los escudos ajenos. Los Brutes hacen uso de todos ellos, y el jugador lo hará conforme los vaya encontrando.

Delirio multijugador

Pero ***Halo 3***, ya lo anticipamos, está concebido para disfrutarse en todo su esplendor en sus varios Modos Multijugador. Para empezar, puede jugarse la campaña en cooperativo de hasta cuatro jugadores (dos por máquina, con pantalla partida). También está el multijugador competitivo al uso, con el que pudimos echar unas cuantas partidas realmente intensas e hilarantes. Todas las novedades armamentísticas están también en multijugador (los objetos, las nuevas armas), para goce del personal y fomento del apocalipsis. Hay también nuevos mapas y nuevos modos, de los que, eso sí, aún no sabemos nada.

Pero **Bungie** ha ido un poco más lejos, otra vez, y vuelve a hacer una apuesta de futuro. Conscientes del completo asentamiento del juego multijugador (de ahí la desmadrada campaña cooperativa) y la realidad de las comunidades, ***Halo 3*** incluye un modo llamado Forge, del que ya habréis leído mucho por esos mundos de dios. Después de verlo (que no jugarlo), estoy convencido de que las posibilidades de este editor de mapas jugable son gigantescas. Además de librar combates mientras se usan las herramientas de edición como arma (ya sabéis, lanzamiento de tanques y esas cosas), los mapas modificados pueden guardarse y compartirse. Como los vídeos que pueden grabarse de las partidas (también de la campaña). **Bungie** tiene preparado un arsenal de opciones *on-line*. Porque la serie *Halo* siempre se ha disfrutado mucho más en compañía.

HALO 3 VA MUCHO MÁS ALLÁ DE OFRECER UN SHOOTER EXIGENTE Y UN MULTIJUGADOR DIVERTIDO

EN CINCO LÍNEAS

La continuación de una de las sagas más emblemáticas y uno de los multijugadores más jugosos.

QUÉ CUENTA

Sigue el enfrentamiento entre el Pacto y la humanidad, con el Jefe Maestro como el repartidor oficial de estopa. Esta vez, eso sí, ayudado muy de cerca por el Inquisidor.



SI FUERA UN APOCALIPSIS SERÍA EL RAGNAROK



LOS CREADORES

BUNGIE STUDIOS

Tras sus comienzos publicando un clon de Pong, Bungie pasó a concentrarse en el mundo de los shooters en primera persona. Desde Pathways into Darkness a Marathon, culminando una progresiva dinámica innovadora con Halo. Bungie son en buena parte responsables de la implantación de físicas elaboradas en la acción en primera persona, y de la normalización del multijugador en las consolas.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **OCTUBRE 2007**

PS3 • PS2 • XBOX 360

_GÉNERO **DEPORTE DE ALTURA**
_COMPAÑÍA **2K SPORTS**
_DESARROLLADOR **VISUAL CONCEPTS**
_JUGADORES **1-4** _MODOS DE JUEGO **5** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.2KSPORTS.COM**

_CHIP & CE

VERSIÓN COMENTADA

VERSIÓN COMENTADA

NBA2K8

LA NUEVA VERSION INCLUYE ALGUNOS MINIJUEGOS AUNQUE SU PUNTO FUERTE SIGUE SIENDO LA SOLIDEZ.

Los aficionados a los videojuegos que giran en torno al deporte de la canasta están repartidos entre *NBA Live* y *NBA 2K*. Ambas sagas llevan una larga carrera en la que la competencia es cada vez más intensa. En los últimos años, las versiones de *NBA 2K* han apostado por el realismo, buscando un baloncesto sólido en el que el juego fuese un fiel reflejo de lo que habitualmente sucede en una cancha de baloncesto.

Las nuevas versiones, para **PS3** y **Xbox 360**, siguen la misma línea, con una simulación de corte clásica en la que a medida que se profundiza en el control de los jugadores, el reto se hace más interesante. A diferencia de su rival directo, no recoge la demandada presencia de selecciones o equipos de la FIBA, centrándose en la NBA. Sin embargo hay que destacar la actalización de plantillas que hace posible que **Juan Carlos Navarro** ya aparezca, incluso como titular, en las filas de Memphis. Además, no se trata de una solución de compromiso, ya que se ha incluido su foto real y su reproducción física guarda cierto parecido. En este sentido también destaca la reproducción gráfica de **Garbajosa**, **Calderón** y **Sergio Rodríguez**, que por primera vez está bastante lograda. Al margen de la NBA, también mantiene una pequeña puerta abierta al baloncesto callejero con una serie de minijuegos que sustituyen el Modo Historia (24/7) que aparecía en las versiones de *NBA 2K7* para **Xbox 360** y **PS3**. Entre ellos se encuentran un concurso de triples y otro de mates en el que pueden colocarse multitud de objetos para aumentar la dificultad del salto. En cuanto al control de los jugadores, parece que las dos compañías rivales se han puesto de acuerdo, ya que mientras *NBA Live* colorea las zonas del campo desde las que cada jugador tiene una mayor efectividad, en ***NBA 2K8*** se realiza algo similar aunque esta vez mediante barras de energía situadas bajo los jugadores controlados. La versión de **PS3** permite utilizar el Sixaxis solamente en los lanzamiento de tiros libres, de forma similar a lo que ocurrió en el debut de la saga para la consola en *NBA 2K7*. Sin embargo, al margen de los nuevos modos de juego, el principal atractivo del título es la inteligencia artificial, que se adapta con gran fluidez a las diferentes situaciones del juego. Así, en un balón interior las defensas se cierran cerca de la canasta, mientras que cuando un reconocido tirador se acerca a su zona favorita de tiro, suele tener un rival cerca para poner difíciles las cosas. Por último mencionar que **Garbajosa** y **Calderón** serán la pareja publicitaria en esta primera vez en que la saga territorializa la portada.

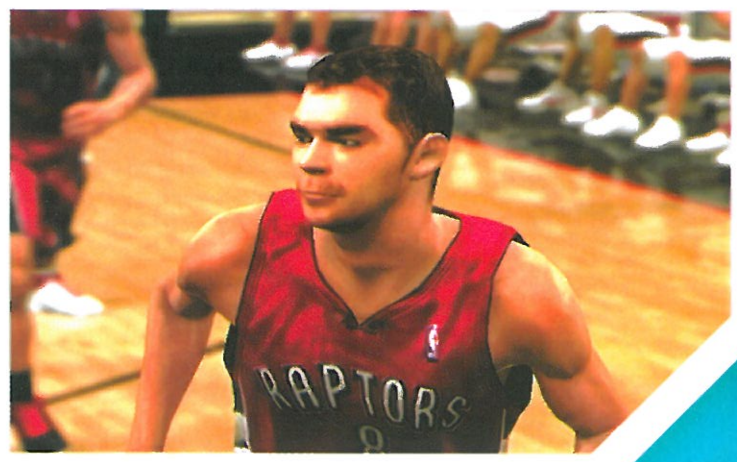


DETALLES El programa incluye una serie de minijuegos entre los que se incluyen un concurso de mates y otro de triples. Para contar con Juan Carlos Navarro no hay que recurrir a las actualizaciones vía Internet ya que, a diferencia de lo que ocurrió la temporada con los españoles, está vez aparece en Memphis desde el principio_









EN CINCO LÍNEAS

La nueva entrega mantiene la solidez de sus antecesores. El programa gana enteros a medida que se profundiza.

QUÉ CUENTA

En este caso la NBA es la gran protagonista de un programa en el que la simulación llega a sus máximas cuotas. Como complementos aparecen una serie de minijuegos que añaden un poco de color.

SI FUERA UNA CARRERA SERÍA UN MARATÓN



LOS CREADORES

VISUAL CONCEPTS

La compañía, fundada en 1988, logró sus primeros éxitos programando para Dreamcast títulos como Floigan Brothers. Sin embargo, pronto se centró en la creación de títulos deportivos en exclusiva para Sega Sports. En 2005 SEGA vendió Visual Concepts a Take Two, con la que ha seguido programando sus sagas NBA 2K, NHL 2K y NFL 2K.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **OCTUBRE 2007**

_GÉNERO GRANDES ALTURAS ESFÉRICAS
_PAÍS CANADÁ _COMPAÑÍA ELECTRONIC ARTS
_DESARROLLADOR EA SPORTS _JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO 6 _ONLINE SÍ
_WEB WWW.EASPORTS.COM

PS3 • PS2 • XBOX 360 • WII • PSP

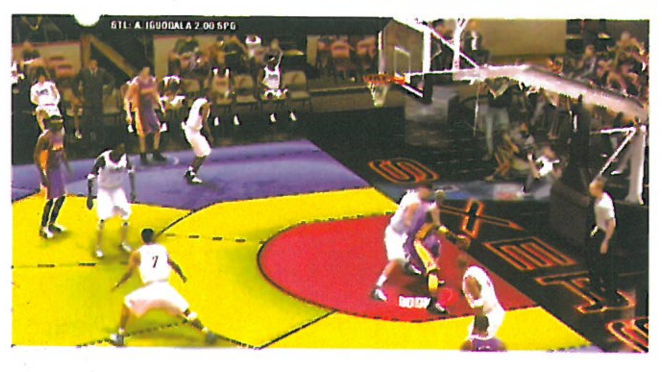
VERSIÓN COMENTADA · VERSIÓN COMENTADA · VERSIÓN COMENTADA



VERSIÓN PS2 ALGUNOS JUGADORES, COMO MARC GASOL ESTÁN MÁS LOGRADOS EN PS2_



BALONCESTO FIBA INCLUYE 8 SELECCIONES FIBA, UNA DE ELLAS ESPAÑA_





_CHIP & CE

NBA LIVE 08

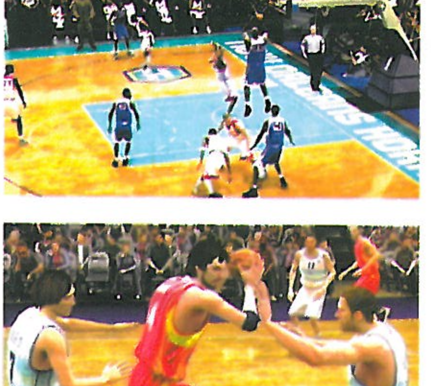
POR FIN LAS SELECCIONES FIBA SE ABREN UN HUECO DENTRO DE UNA SERIE TRADICIONALMENTE DOMINADA POR LA NBA

Año tras año, **Electronic Arts** ha lanzado su saga *NBA Live* en la que los protagonistas han sido los equipos americanos. Año tras año, los usuarios han pedido la inclusión de representantes del baloncesto FIBA. Año tras año, **EA** no ha hecho caso al clamor popular, ya que tan solo en la versión de 2004 apareció la selección española con una presencia puntual. Ahora, tras mucho tiempo de espera, la saga más veterana dentro del baloncesto abre una puerta a la FIBA. Así, el programa incluye ocho selecciones nacionales entre las que vuelve a estar la conocida como «ÑBA». Junto a ella aparecen los combinados de siete países más; Francia, Grecia, Italia, Alemania, Estados Unidos, China y Argentina. Aunque no aparecen equipos como los de Lituania o Rusia, no hay duda de que se trata de un importante paso. Esperamos que en algún momento lleguemos a disfrutar de un videojuego en el que los protagonistas sean los equipos completos de la ACB, o al menos los participantes en la liga Europea.

Al margen de nuestros deseos, el programa que nos ocupa incluye a los integrantes reales de cada equipo. Por ello podemos contar con jugadores como **Navarro**, **Rudy Fernández**, **Luis Scola** o **Denis Marconato**. De esta forma el debut de la saga en la nueva consola de **Sony** tiene dos alicientes; el primero,comprobar cómo aprovecha la capacidad de **PS3** y de **Xbox 360**; el segundo ser los primeros en incluir selecciones nacionales, cumpliendo así una demanda de millones de usuarios.

En cuanto al desarrollo del juego, hay que señalar una vuelta a la sencillez, dejando a un lado los estereotipos que habían marcado otras versiones para **PS2**. Entre las novedades, señalar que la entrega para **PS3** utiliza el Sixaxis para los lanzamientos de tiros libres. También se busca un mayor realismo diferenciando, mediante un código de colores, las zonas del campo en las que cada jugador tiene una mayor efectividad. Estas zonas han sido ajustadas teniendo en cuenta las estadísticas de tiro de la temporada anterior, buscando así acercarse a los resultados reales de las estrellas a la vez que se facilita la labor del usuario.

En cuanto a las opciones, el programa cuenta con la habitual variedad de Modos de juego, incluyendo el fin de semana de las estrellas en el que aparecen tanto los partidos de los novatos, y de las estrellas así como los clásicos concursos de triples y mates. Aunque el parecido físico de los jugadores de la FIBA es bastante peor que el de los de la NBA, no hay duda de que el juego tiene tirón



PORTADA Pau Gasol vuelve a ser el jugador elegido para la campaña publicitaria en España_

EN CINCO LÍNEAS

El mayor aliciente de esta entrega es la presencia de las selecciones nacionales. Ya era hora.

QUÉ CUENTA

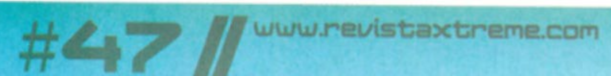
Permite vivir el baloncesto en un simulador de corte clásico. La NBA sigue siendo la gran protagonista y la posibilidad de actuar como manager durante varias temporadas es el modo más complejo.

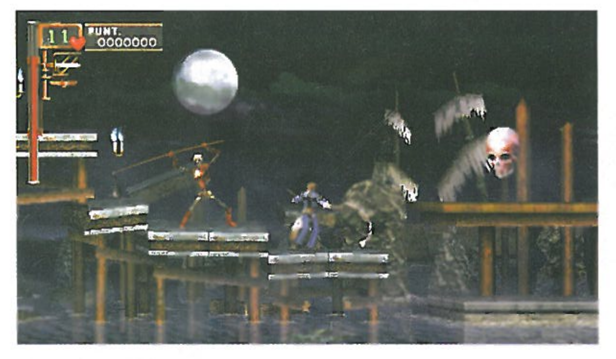
SI FUERA UNA ORGANIZACIÓN SERÍA LA ONU



LOS CREADORES

ELECTRONIC ARTS
La compañía con sede en Canadá es una de las más populares dentro del género deportivo. Sus sagas dedicadas al fútbol (FIFA), al hockey (NHL), al fútbol americano (Madden) y al baloncesto (NBA Live) son las más veteranas en sus respectivos géneros. También tienen una línea de deportes extremos. (serie BIG) en la que también aparece el deporte de la canasta (NBA Street).

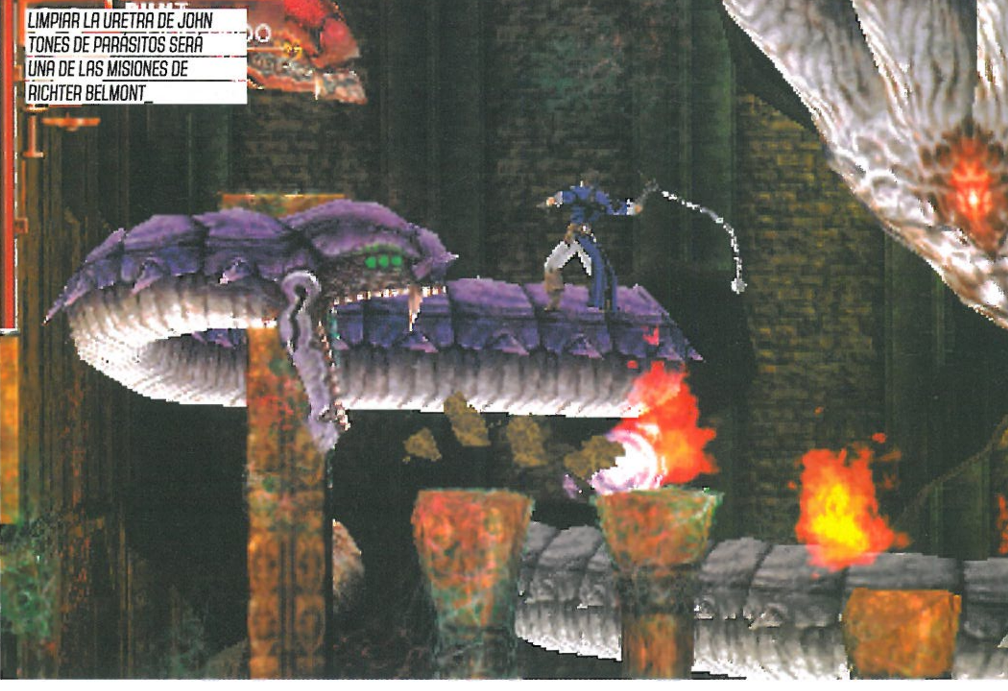












LIMPIAR LA URETRA DE JOHN TONES DE PARÁSITOS SERÁ UNA DE LAS MISIONES DE RICHTER BELMONT_



REGRESAR A CASA TRAS UNA JUERGA JAMÁS FUE TAN ARRIESGADO_



_NEMESIS

CASTLEVANIA: DRACULA X CHRONICLES

KONAMI CONVIERTE EN UMD LOS SUEÑOS DE MILES DE MITÓMANOS DE CASTLEVANIA

Durante meses y meses, **Konami** nos ha ido poniendo los dientes largos con las pantallas de este ***Castlevania*** para **PSP**, pero creedme si os digo que uno no asume su verdadera grandeza hasta que le echa el guante. Desde el mismo momento que la beta llegó a mis manos, no he podido soltar la **PSP** ni para ir al baño. Sí, soy un *fanboy* de *Castlevania*, y además de la facción más rancia: aquella que desde hace más de una década lleva pregonando las virtudes del *Dracula X: Rondo Of Blood* de **PC Engine Super CD ROM**, inédito en occidente. **Konami** intentó adaptar aquella joya a **SNES**, con más pena que gloria, en *Castlevania: Vampire's Kiss*, pero salvo el *riff* inicial de guitarra eléctrica, aquello no tenía nada que ver. Ahora, siguiendo el mismo espítitu que le llevó a adaptar a **PSone** el *Castlevania* de **X68000**, **Konami** ha echado la vista atrás para resarcirnos de 14 años de injusticia y traer a occidente *Rondo Of Blood*, en forma de remake para **PSP** con dos sorpresas bomba en su interior: el juego original de **PC Engine** y su secuela, *Symphony Of The Night*, considerado el mejor *Castlevania* de todos los tiempos.

Ya habrá tiempo el mes que viene, cuando llegue el momento de la *review*, de analizar en profundidad estos dos extras. Lo importante ahora es comprobar cómo ha resultado el *remake* para **PSP** y si **Konami** ha logrado conservar el encanto y la jugabilidad que hicieron legendario al *Rondo Of Blood* de 1993.

Andanzas vampíricas en 2.5D

La fórmula elegida por **Konami** para actualizar graficamente el juego de **PC Engine** nos recuerda irremisiblemente a la jugada de **Capcom** con *Ultimate Ghosts'N Goblins.* Ambos juegos ofrecen acción 2D pero en entornos poligonales, algo que se conoce (al menos entre los círculos más pedantes) como 2.5D. Y aunque más de un talibán de

_GÉNERO **ACCIÓN CAZAVAMPÍRICA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KONAMI**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.KONAMI.COM**



LAS NOVIAS DE DRÁCULA

El Conde, tan glotón como lascivo, ha secuestrado a cuatro mozas de buen ver, Tu objetivo es rescatarlas antes de que les hinque el colmillo y otras cosas. Llegar hasta ellas será lo más difícil de la aventura, ya que sus celdas estan escondidas y cerradas con llave.





MARIA PARECE UNA MENINA NECIA, PERO AL FINAL RESULTA SER MÁS EFECTIVA QUE RICHTER_

EN CINCO LÍNEAS

Rondo Of Blood de PC-E (tanto el remake como el original), más Symphony Of The Night.

QUÉ CUENTA

Richter Belmont se aventura en el castillo de Drácula para salvar a cuatro virginales doncellas que han sido secuestradas por el legendario chupasangres transilvano.



SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA UNA DE LA HAMMER



CUALQUIER FAN DE CASTLEVANIA DESENTERRARÍA A SU ABUELO POR ESTE UMD

los gráficos *bitmap* pondrá el grito en el cielo ante la conversión en polígonos de los *sprites* del original, el salto no ha podido ser más fiel. Cada nivel, enemigo, secreto y trampa ha sido minuciosamente recreado en **PSP**, con algunas variaciones encaminadas a ponérselo difícil a los jugadores veteranos de la entrega de **PC Engine**.

Rondo Of Blood supuso la transición entre la mecánica clásica del *Super Castlevania IV* de **SNES** y la odisea aventurera de *Symphony Of The Night*. Combatirás a Dracula y sus bastardas creaciones, látigo en mano, en la más pura tradición *Castlevania*, pero el castillo del Conde encierra un sinfín de secretos y rutas alternativas que deberás explorar a fondo para liberar a las cuatro doncellas secuestradas y extraer el cien por cien al juego. Por mucho que hayas completado un nivel, un run-run constante martilleará tus seseras mientras te preguntas qué escondía aquella escalera que dejaste atrás o qué habría pasado si hubieras optado por Maria (y su salto doble) en lugar de Richter a la hora de visitar uno de los niveles. Tan diabólicamente difícil como el original de **PC Engine**, este *Rondo Of Blood* para **PSP** se beneficia además de una banda sonora mejorada, aunque los mitómanos se alegrarán al comprobar que el juego nos permite construir la BSO a nuestro antojo. Podrás tomar cualquier tema musical de los tres juegos (el original de **PC-E**, el *remake*, o *Symphony Of The NIght*) y ponerlo en el escenario que quieras. ¿Que quieres escuchar *Cross A Fear* durante toda la aventura hasta rezumar sangre por los oídos? Tú mismo.

Todo este paquetito, envuelto primorosamente en un UMD de doble capa, se acompaña además de textos en castellano, incluyendo *Symphony Of The Night* (todo un logro, si tenemos en cuenta que el original de **PSone** sólo llegó a España en inglés). Incluso podrás poner las voces en el japonés original.

En fin, que **Konami** no ha dejado ni un cabo suelto a la hora de contentar a los fans más acérrimos de *Castlevania* con un UMD histórico y esencial. Yo iría reservándolo, porque como suceda como con los *Castlevania* de **DS**, todo parece indicar que se va a agotar en las tiendas en cuestión de días.





¡LA MADRE DE TODOS LOS EXTRAS!

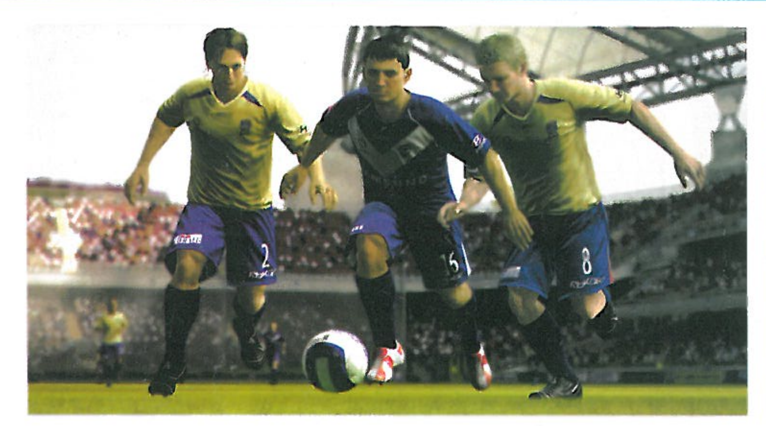
Empezad a humedeceros, fans de Castlevania... este UMD encierra, a modo de extras, el Rondo Of Blood de PC-E y el Symphony Of The Night. El primero, con toda su genial música y secuencias de CD, el segundo, por primera vez, en castellano.

LOS CREADORES

KONAMI

Es uno de los gigantes japoneses del videojuego, y a lo largo de sus abundantes décadas de historia ha concebido sagas legendarias y a menudo con un punto old-school. Entre ellas destacan Metal Gear, Castlevania, Gradius, Pro Evolution Soccer, además de recreativas de la era dorada del soporte del calibre de Track & Field o Contra.









_MELONGASOIL

FIFA 08

EA SPORTS SIGUE AVANZANDO POR EL BUEN CAMINO, QUE TOMÓ CON LA ENTREGA APARECIDA EL PASADO AÑO, Y SE ACERCA MÁS QUE NUNCA A LA CALIDAD JUGABLE DE PRO EVOLUTION SOCCER

Con un estreno lamentable en la nueva generación, tras la aparición de **Xbox 360**, parecía difícil que *FIFA* remontara hasta plantarle cara al mismísimo *Pro Evolution Soccer*; pero la entrega aparecida el pasado año ya apuntaba maneras, y ***FIFA 08*** soluciona la gran mayoría de sus fallos y aporta una buena cantidad de novedades.

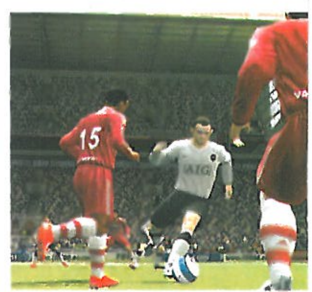
Los *FIFA* siempre se han caracterizado por resultar algo mecánicos y predecibles, pero esta nueva entrega promete acabar con la tradición; la realista física del balón (que casi siempre resulta creíble) y la inteligencia artificial de todos los jugadores (a excepción de los porteros), hacen que cada encuentro sea totalmente diferente. En esta nueva entrega ha mejorado mucho el sistema de control, que ahora exige más al jugador, ya que en *FIFA 07*, entre el terrible *buffering* de cada una de las acciones y la dificultad para dirigir el balón en la dirección deseada, el azar se apoderaba de gran parte del desarrollo de los partidos. En esta nueva entrega todo lo que rodea al control es más sólido, más realista y está mejor planteado: los controles de balón, los pases comprometidos, los forcejeos entre atacante y defensor son más creíbles (se acabaron los choques absurdos)... y luego están los regates.

La obsesión de **EA Sports** por convertir cada pequeña acción en un espectáculo acabó cansando a los aficionados al deporte rey, que lograron que se erradicaran casi totalmente los *driblings* y los regates de las últimas entregas. En ***FIFA 08*** vuelven los regates y, misteriosamente, estamos encantados con ellos; son difíciles de ejecutar y es complicado hacerlos efectivos, pero cuando salen bien...



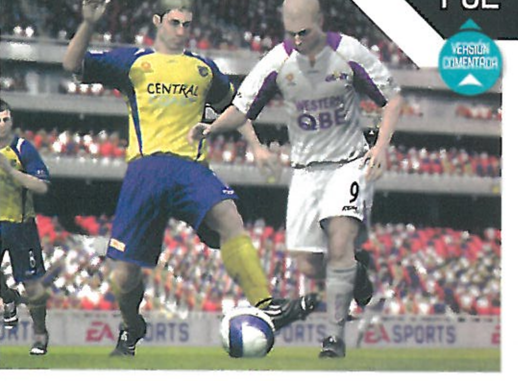
Opciones dentro y fuera del campo

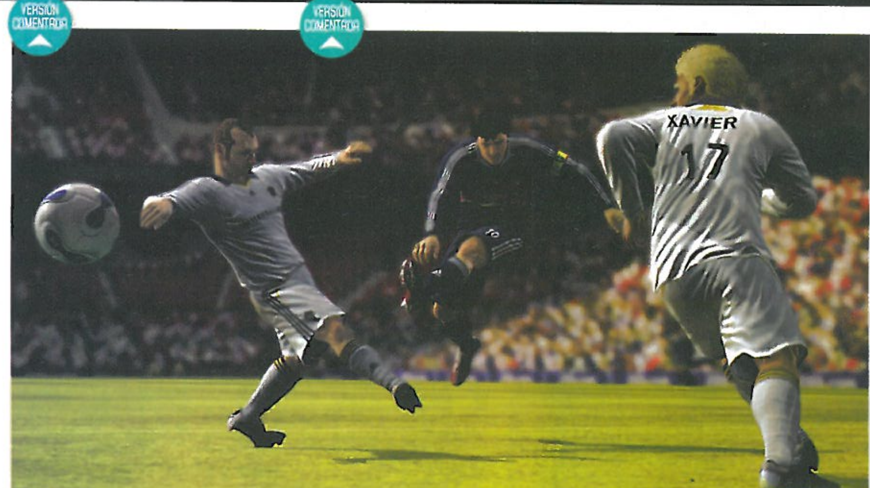
FIFA no ha destacado nunca por tener la mejor jugabilidad del mercado, pero ningún otro título ha conseguido igualar al título de **Electronic Arts** en opciones de juego, calidad gráfica y licencias. ***FIFA 08*** no iba a ser una excepción, y como muestra basta decir que permite jugar hasta con los equipos de la tímida liga irlandesa, posee el *engine* más potente que hemos visto en un título deportivo y hasta permite jugar, en las versiones para 128 bits, a un Modo Futbolín. A cambio del mencionado modo, los poseedores de una consola de nueva generación podrán jugar al original Be a Pro, que con-

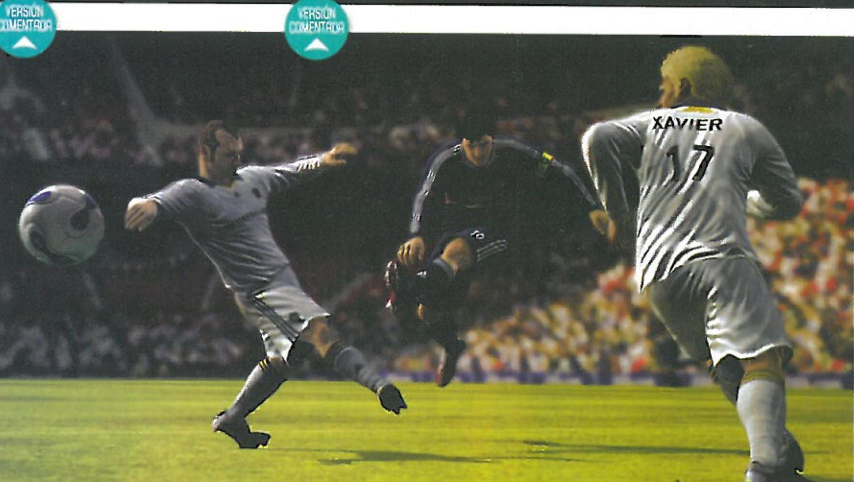


PS2 • PS3 • PSP • WII • XBOX 360 • NINTENDO DS

_GÉNERO **SIMULADOR DE FÚTBOL-ESPECTÁCULO**
_PAÍS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **EA CANADA**
_JUGADORES **1-6 (OFFLINE) / 1-10 (ONLINE)**
_MODOS DE JUEGO **DEPENDE DEL SISTEMA** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.FIFA08.COM**







BE A PRO Una de las novedades jugables más importantes de la nueva entrega de FIFA es este nuevo modo. En él, tendrás que ponerte en la piel de un único jugador en el campo mientras diriges al resto del equipo con simples órdenes. En una próxima actualización para PS3 y Xbox 360, podrán participar hasta 10 jugadores (cinco por equipo) en partidos on-line.









VERSIÓN WII

La versión de *FIFA 08* para Wii incluirá varias opciones para aprovechar el Wiimando. El desarrollo de los partidos permitirá la ejecución de acciones a través de gestos, pero será en el Footii Party donde exprimiremos el Wiimando al máximo.



siste en participar en un equipo ocupando una única posición en el campo, haciendo las veces de un determinado jugador, como en el clásico de **Namco** *Libero Grande*. La gracia de este Modo llegará en breve en forma de actualización y permitirá organizar partidos *on-line* en los que cada equipo estará formado por cinco jugadores reales y otros seis controlados por la CPU. La red servirá también para organizar torneos, jugar partidos aislados «uno contra uno» e incluso actualizar las plantillas, al igual que en la anterior entrega.

Como hemos mencionado, técnicamente no hay quien le tosa a ***FIFA 08***, con sus realistas animaciones, una espectacular puesta en escena (sonido ambiental, comentarios y diferenciación en los partidos clave) y un nivel de detalle espectacular (el comportamiento del cabello de los jugadores y su parecido con los jugadores auténticos). En ocasiones, no sabemos si es porque jugamos demasiado cerca de la **Bravia** de 40 pulgadas que tenemos en la Redacción, pero parece que hay ciertas animaciones personalizadas para los jugadores más característicos; con esto no nos referimos a los típicos saques de falta de **Ronaldinho** o **Beckham**, sino simplemente a la animación mostrada cuando un determinado jugador echa a correr.

Como no todo iba a ser perfecto en ***FIFA 08***, hay algunos detalles en las versiones beta analizadas (sobre todo en las de **PS3** y **Xbox 360**) que esperamos sean mejorados en las versiones finales: los pases por alto son terriblemente lentos (se puede echar a perder una buena contra solo por intercalar un pase largo en la jugada), y los porteros son los más torpes que hemos visto en un juego de fútbol desde *Tehkan World Cup*.

Aunque sea un topicazo manido, este año la batalla entre *Pro Evolution Soccer* y *FIFA* está más igualada que nunca. En serio.

LA CALIDAD TÉCNICA Y JUGABLE ESTÁN A LA PAR EN ESTA NUEVA ENTREGA DE FIFA

EN CINCO LINEAS

Nueva entrega de la famosa saga de simuladores de fútbol; más (de lo mismo) y mejor.

QUÉ CUENTA

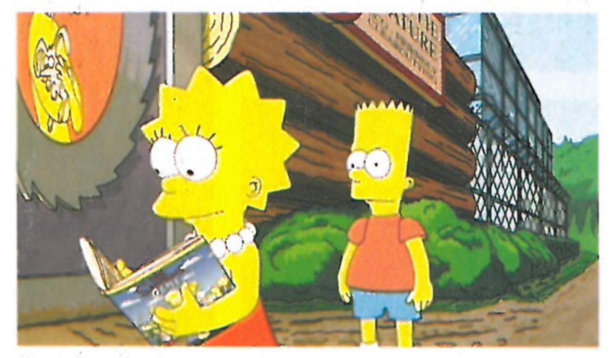
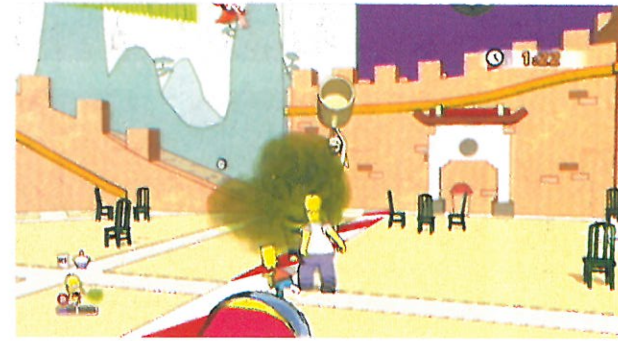
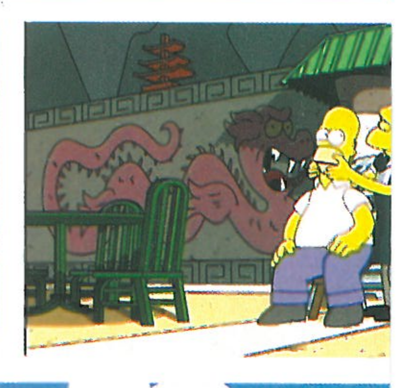
Contar, lo que se dice contar... La nueva entrega de FIFA 08 aporta una gran cantidad de novedades al género y un motor gráfico, de nueva generación, sin igual.

SI FUERA UN JUGADOR SERÍA ZINEDINE ZIDANE



LOS CREADORES

EA Canada
Fundado en enero de 1999, el estudio de Canada de Electronic Arts, que unió Blackbox Games y Distinctive Software, es el más grande de la compañía; en él trabajan unas mil personas, tiene en el edificio un estudio para realizar captura de movimiento, tres estudios de producción, un ala entera para la creación de música y efectos de sonido...



MARGE, GUARDIANA MORAL
LA TRAMA GIRA EN TORNO A GRAND THEFT SCRATCHY, UN JUEGO DEMASIADO VIOLENTO PARA LA MATRIARCA SIMPSON_



_BEN REILLY

LOS SIMPSON EL VIDEOJUEGO

ÉPOCA DE SALTOS PARA LOS SIMPSON: TRAS SU PASO POR LA GRAN PANTALLA, LA FAMILIA DE EVERGREEN TERRACE SE ESTRENA EN LA NUEVA GENERACIÓN CON UN JUEGO AMBICIOSO, VARIADO Y QUE VA A LANZAR UN PAR DE DARDOS ENVENENADOS A LA INDUSTRIA CONSOLERA.

*«Hola, soy Troy McClure. Tal vez me recuerden de otros juegos de Los Simpson como **GTA de Saldo en Springfield, Homey Hawk Skateboarding** o **Simulador Bursátil de Waylon Smithers»*** Esta podría ser una introducción perfecta para ***Los Simpson: El Juego***, el título de **Electronic Arts** con el que esta familia se estrena en la nueva generación... y ya que está, vuelve a probar suerte en el difícil mundo consolero. Un sector en el que Bart y compañía han pasado de lo estupendo (*The Simpsons Arcade*) a lo infumable (*The Simpson Wrestling*), pasando por lo surrealista (*Bart's Nightmare*). De modo que, a rebufo del éxito de la película llega ahora este título. ¿Pero hará honor a este título y será «El Juego»? Con lo visto hasta ahora, diríamos que sí, pero...

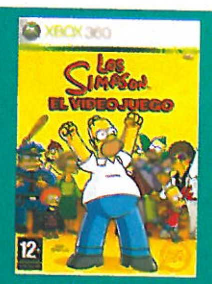
Los Simpson: El Juego quiere romper la cuarta pared entre jugador y juego. Tras un sueño de Homer, en el que revisitamos su idealizado País del Chocolate, Bart, frustrado por no poder comprar el violento videojuego *Grand Theft Scratchy*, recibe del cielo el manual del mismo. Este *deus ex machina* permite a la familia ser consciente de sus poderes consoleros, los cuales deben usar para superar dieciocho niveles. La riqueza de estas fases reside en las referencias que contienen, repartidas al alimón entre guiños a los jugadores y elementos de episodios clásicos de la serie.

De ese modo, podemos ayudar a Lisa a detener la tala indiscriminada de árboles, con la posibilidad de transformarnos en Chica Hierro. Otro nivel tiene a Homer y a Bart, en su alter

GENERO **A VER CUÁNTAS COÑAS PILLAS POR MINUTO**
PAIS **EE.UU.** COMPAÑIA **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR **EA REDWOOD SHORES**
JUGADORES **1-2**
MODOS DE JUEGO **1** ONLINE **SI**
WEB **HTTP://WWW.THESIMPSONGAME.COM/**

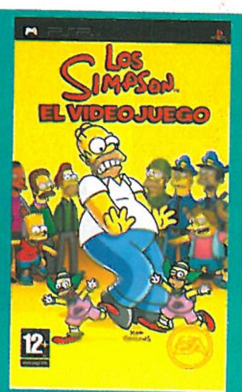


MEDAL OF HOMER
EL JUEGO NO TIENE REPAROS EN HACER UNA PARODIA DE LA FRUCTÍFERA FRANQUICIA DE EA











¡HAZTE CON TODOS! Cada una de las versiones de Los Simpson: El Videojuego contará con una portada exclusiva, creada por Matt Groening. Lo que no sabemos es por qué Homer sólo se muestra victorioso en la de Xbox 360...

EN CINCO LINEAS

Plataformeo muy variado que combina la exploración, los minijuegos y el trabajo en equipo.

QUÉ CUENTA

Los Simpson se ponen metarreferenciales: son conscientes de estar en un videojuego, y usan esas habilidades para superar niveles ambientados en capítulos de la serie.

SI FUERA UN BATIDO SERÍA

UN FRESI-SUISSE AL CURRY

LOS CREADORES

ELECTRONIC ARTS
Redwood Shores, la división de EA encargada de este proyecto, está detrás de algunos de los más exitosos títulos de la compañía. Suyos son juegos como El Padrino, Desde Rusia con Amor o Tiger Woods 07. También trabajan en Dead Space, un shooter subjetivo que mezclará el terror y la ciencia ficción en PS3 y Xbox 360.

ego de Bartman, recorriendo uno de los escenarios más arquetípicos de las consolas: un museo, esqueleto de dinosaurio incluido. Un concurso de comida, invasiones alienígenas, estatuas gigantes que cobran vida o delfines malvados serán algunos de los retos que afrontan Homer y su tropa. De hecho, los clichés serán una de las bromas recurrentes del juego, ya que cada vez que descubramos una caja que se rompe, el doble salto o el típico *power-up*, el Dependiente de la Tienda de Cómics nos regalará cínicos comentarios. Referencias consoleras, sí, y también algo de esa mala leche que ha hecho grande a la serie. Si en la versión televisiva siempre hay pullas hacia el magnate de la **Fox**, **Rupert Murdoch**, el juego carga directamente contra **Electronic Arts**. El caos surge en Springfield por culpa de *Grand Theft Scratchy*, un título de **EA** que el alcalde **Quimby** ha autorizado tras recibir un soborno de la compañía. Pero también hay homenajes/pedorretas para los RPG por turnos japoneses, *Pikmin* o *Katamari Damacy*.

El desarrollo va a combinar la acción, las plataformas y *puzzles*. Ya sean vigilantes, obreros o policías, siempre hay alguien que se lleva mal con los Simpson. Y para ellos, jarabe de palo: un sencillo pero efectivo combo y un ataque especial de poder acumulable. Todos los niveles cuentan con dos personajes simultáneos, entre los que podrás alternar el control mientras uno de ellos es manejado por la consola, gracias a una depurada IA.

Pero en cualquier momento se puede unir otro amigo a la fiesta, a pantalla partida... con resultados desiguales. Hemos comprobado que en el multijugador el coprotagonista ve reducida su capacidad de acción, ya que la mayoría de *puzzles* sólo pueden ser resueltos por el Simpson principal. Suerte que, a tenor de lo visto, los enemigos siempre abundan para mantenernos ocupados.

Springfield a poligonazos

Los avances que se habían hecho hasta el momento sobre ***Los Simpson: El Juego*** eran bastante entusiastas en lo referente a su apartado técnico. Demasiado, quizás. Somos conscientes de la dificultad de trasladar unos personajes de animación a las tres dimensiones, pero eso tampoco debe justificar el abuso que el juego hace de las texturas planas, el modelado flojero y los trazos toscos... elementos que, pese a tratarse de la beta del juego, mucho nos tenemos que serán definitivos. El motor del juego se apoya más en el nivel de detalle de los escenarios, muy amplios y elaborados, así como en la cantidad de elementos y personajes que puede mostrar de forma simultánea. Este aspecto es especialmente notable cuando manejamos a Marge, quien con su megáfono es capaz de reclutar a docenas de personajes en su cruzada antiviolencia.

Como no podía ser de otro modo, ***Los Simpson: El Juego*** va a llegar a todas las plataformas conocidas por el hombre. Si las versiones de **PS3, PS2, PSP** y ***Xbox 360*** serán prácticamente idénticas, con las correspondientes divergencias gráficas, la conversión a **Wii** promete, según los desarrolladores, sorpresas exclusivas (imaginamos que referidas al control), mientras que el juego de **DS** será un plataformas de scroll lateral. Dentro de un mes analizaremos todas las versiones y podremos decir «*¡Yujuu!*» o bien soltar un sonoro «*¡D'oh!*»

AFICIONADOS A LA SERIE Y A LOS VIDEOJUEGOS, POR FIN UNIDOS GRACIAS A ESTE FESTÍN DE REFERENCIAS





A PALAZO LIMPIO A Travis, el protagonista, como buen camionero, le va bastante aquello de solucionar los problemas a golpes. Y si encima son monstruos del averno, mejor que mejor_





EXPLORANDO EL ENTORNO Los escenarios interiores seguirán predominando, y volverás a contar con la ayuda de un mapa automático_



LISA, LA POBRE LISA Sin duda una de las secuencias más recordadas del Silent Hill Original (que incluso aparecía en la película) era la de la transformación de esta enfermera. Qué mal lo paso la pobre cuidando de la carbonizada Alessa_



_CHIARAFAN

SILENT HILL ORIGINS

LO QUE MÁS TERROR NOS DA ESTA VEZ ES QUE LOS DESARROLLADORES SEAN ANGLOSAJONES. ESPEREMOS QUE NUESTROS TEMORES SEAN INFUNDADOS...

Y es que hay que reconocer que la historia del desarrollo del título que nos ocupa empezó de manera, digamos, regular... En una decisión que nos dejó a todos los fans de la saga boquiabiertos y ojipláticos (además de con una legión de moscas tras nuestras orejas), **Konami** decidió encargar el proyecto de ***Silent Hill Origins*** (subtitulado ***Zero*** en Japón) a uno de los estudios de programación americanos de la compañía **Climax**. Esta empresa no cuenta en su catálogo con ningún producto que destaque demasiado, aunque bien es cierto que han demostrado ser bastante competentes en numerosas ocasiones.

En fin, el desarrollo comenzó y pudieron verse las primeras imágenes, en las que destacaba el punto de vista elegido para representar la acción, situado detrás del hombro del protagonista a lo *Resident Evil 4*. Los responsables nipones de **Konami**, afortunadamente presentes en la supervisión del proyecto, debieron de poner el grito en el cielo, pues la producción del juego se trasladó a las oficinas inglesas de **Climax**, donde se rehizo todo para ajustarlo más a lo que se espera de un *Silent Hill*. Y así hasta ahora, a dos meses escasos del lanzamiento europeo, y cuando ya hemos podido jugar a una demo del mismo.

Otra vuelta de tuerca

La intención de los creadores con esta entrega está clara: más que crear un capítulo totalmente nuevo de la saga, pretendían dotar a la portátil de **Sony** de su propio *Silent Hill*. De hecho, parece que el único personaje debutante es el protagonista Travis Grady, un camionero que sigue en la línea de estrellas sosainas y bienintencionadas hasta el agotamiento de anteriores capítulos (sólo hay que recordar al preocupado padre del primer *SH*, preguntándole por su hija hasta a las farolas). Como también es norma en la saga, Travis se introducirá, sin enterarse más bien de nada, en el misterioso pueblo, cuando se desarrollan sucesos anteriores a lo que pudiste ver en el original de **PSone**. Así, será el encargado de salvar a Alessa del incendio de su casa, un poco churruscada ya, (en una secuencia que demuestra por dónde se pasan los programadores la versión que dio la reciente película de los hechos acaecidos), y se encontrará con Dahlia, su madre, Lisa la enfermera, y el doctor Kauffman, todos ellos viejos conocidos. También serán familiares para el jugador los distintos los escenarios: el hospital (sí, otra vez), la escuela...

Algo que sí ha cambiado es el mayor énfasis que esta precuela pone en la acción. Ahora hay muchas más armas (blancas, contundentes y de fuego), y más posibilidades de ataque y de defensa (como una especie de *quick-time event* cuando nos agarra una bicha). Si antes los enfrentamientos eran un mero trámite para seguir disfrutando del ambiente, el argumento y los *puzzles*, ahora son parte importante del juego.

Y podemos asegurar también que, si haces caso de la recomendación que aparece al comienzo y juegas con la luz apagada y los cascos puestos, volverás a sentir esas sensaciones tan desasosegantes y placenteras que sólo esta saga ha sabido transmitir.

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **NOVIEMBRE 2007**

SILENT HILL ORIGINS

PSP

_GÉNERO **AVENTURA QUE DA MIEDÍN**
_PAÍS **INGLATERRA** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **CLIMAX UK**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.KONAMI.COM**



EN CINCO LÍNEAS

Exploración, puzzles, acción y una historia genial, todo rodeado de una gran ambientación.

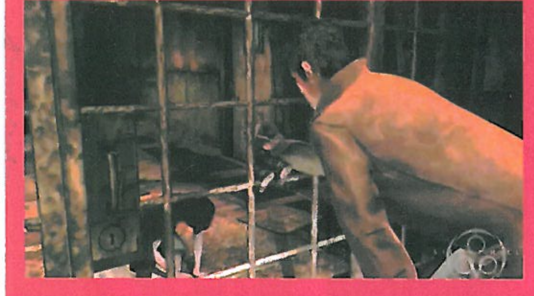
QUÉ CUENTA

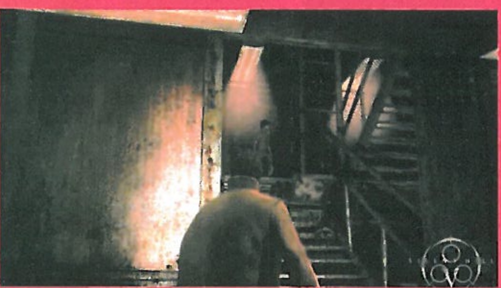
Regreso al pueblo maldito de Silent Hill, esta vez con un nuevo personaje, y para aclarar de una vez por todas cómo empezó toda esta leyenda macabra.

SI FUERA UN ARMA SERÍA UN CUCHILLO HERRUMBROSO

LOS CREADORES

CLIMAX Aunque los creadores originales, Konami, han estado supervisando todo el proceso, el desarrollo ha corrido a cargo de esta gran compañía fundada en 1998, con estudios repartidos por todo el mundo. Finalmente han sido los ingleses los que se han llevado el gato al agua. ¿Algunos proyectos anteriores? La adaptación de Ghost Rider, o el RPG para Xbox Sudeki.

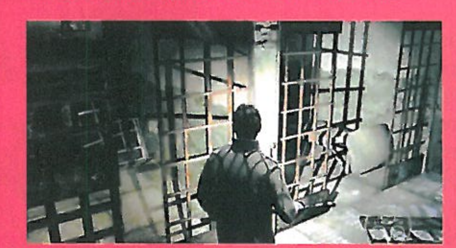


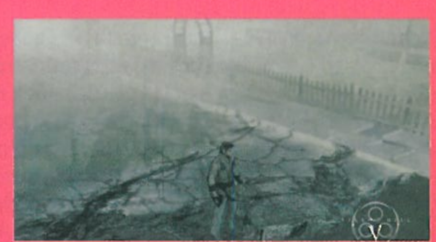


TODO SE TRANSFORMA Parece que los programadores de The Collective han tenido tiempo de ir al cine, pues en algunos puntos, como la transformación que sufren los escenarios al pasar del plano «normal» al «infernal», se han inspirado claramente en la película_

NO HAY QUINTO MALO?

Vale venga, aceptamos que el Silent Hill de PSP lo hagan unos infieles anglosajones porque es un capítulo aparte, para una portátil... Pero que la quinta entrega de la saga, primera para las consolas de nueva generación (aparecerá en PS3 y Xbox 360), esté siendo desarrollado por The Collective... No es que sea un grupo de programación infame (suyo es el Getting up de Marc Ecko), pero todos esperábamos que los chicos de Konami lo hicieran todo ellos solitos. En su descargo hay que decir dos cosas: que Yamaoka está supervisando todo y promete que será más similar a SH2 (yum!), y que los de The Collective se afincan en Newport Beach, California, donde se desarrollaba la serie O.C. Además, el trailer que ha trascendido no tiene mala pinta. Esperaremos ansiosos...







MÁS PESADAS QUE UNA EX Las enfermeras, figuras icónicas de la saga, seguirán persiguiendo al protagonista_

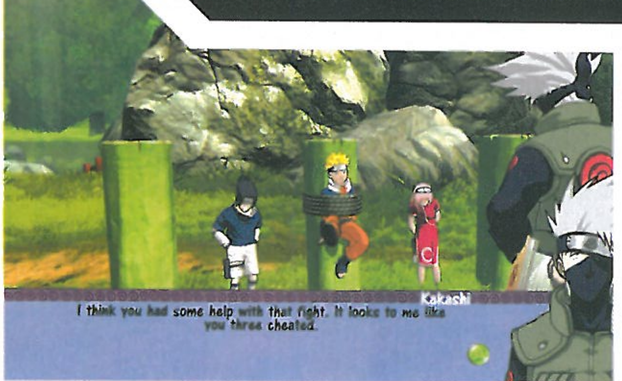


FECHA PREVISTA DE SALIDA **NOVIEMBRE 2007**

XBOX 360

_GÉNERO **CÓCTEL DE GÉNEROS NARUTILES**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **UBISOFT**
_DESARROLLADOR **STUDIOS MONTREAL**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.NARUTORISEOFANINJA.COM**







LIBERTAD LA VILLA KONOHA HA SIDO RECREADA CON GRAN BELLEZA Y DETALLE!_



_CHIARAFAN

NARUTO
RISE OF A NINJA

SER EL MARGINADO DE LA CLASE NUNCA ES PLATO DE BUEN GUSTO. AUNQUE CLARO, SI ERES LA REENCARNACIÓN DE UN DEMONIO QUE INTENTÓ DESTRUIR LA ALDEA, LA COSA ESTÁ JUSTIFICADA...

Este es el caso de Naruto, la mayor revelación de los últimos años en cuanto a manga/anime/cualquier-objeto-susceptible-de-ser-vendido. La cada vez más grande **UbiSoft**, a la que no se le escapa una, se hizo con los derechos para el desarrollo y distribución de los futuros juegos que llevarán el nombre del pequeño aprendiz de ninja, tras haber sido explotado a base de bien por **Bandai** (con algunas producciones, como la saga *Narutimate Hero*, más que dignas).

Fruto de este acuerdo llegará en noviembre este ***Rise of A Ninja***, que como su nombre indica, permitirá al jugador conocer la historia de Naruto desde sus orígenes. Esta producción de los estudios canadienses de **UbiSoft** pretende convertirse en el *Naruto* definitivo. Para ello sus programadores han creado una aventura de acción en tercera persona donde la libertad de movimientos por las calles de la población natal del protagonista y sus alrededores es casi total. ¿Un *GTA Naruto*? Pues casi, ya que aparte de deambular por la aldea deberás ir realizando misiones que te encarguen los aldeanos para aumentar la confianza que tienen en ti, mientras que tus estadísticas (vida, chakra, dinero) van subiendo también. Saltos por los tejados de los edificios, carreras a pie contra el crono, variedad de mini-juegos y, por supuesto, lucha, mucha lucha.

El componente más arcade del juego, los enfrentamientos entre dos personajes, también será accesible desde el menú principal (para aquellos que pasen de la aventura o quieran entrar en la acción directamente), y presentan un control muy sencillo y espectacularidad *cel-shading* a raudales.

Por lo jugado y visto hasta ahora, cuenta con muchas posibilidades de convertirse en el mejor de su licencia. Veremos...



EN CINCO LÍNEAS
Aventura de acción con componentes de lucha uno contra uno que te hará revivir la historia desde su comienzo.

QUÉ CUENTA
Naruto es un joven aprendiz de ninja con muy buenas cualidades, pero su actitud deja bastante que desear. En su interior guarda un terrible poder que él mismo desconoce

SI FUERA UNA COMIDA SERÍA
UN CUENCO DE FIDEOS CHINOS





LOS CREADORES
UBISOFT STUDIOS MONTREAL Fundado en 1997, se trata del grupo de programación mas grande y prolífico de la compañía. Obras suyas son las mayoria de títulos basados en la obra de Tom Clancy, así como la saga Prince of Persia y, más recientemente, la adaptación consolera de las Tortugas Ninja. Se encuentran actualmente dando los últimos toques al esperado Assassin's Creed.

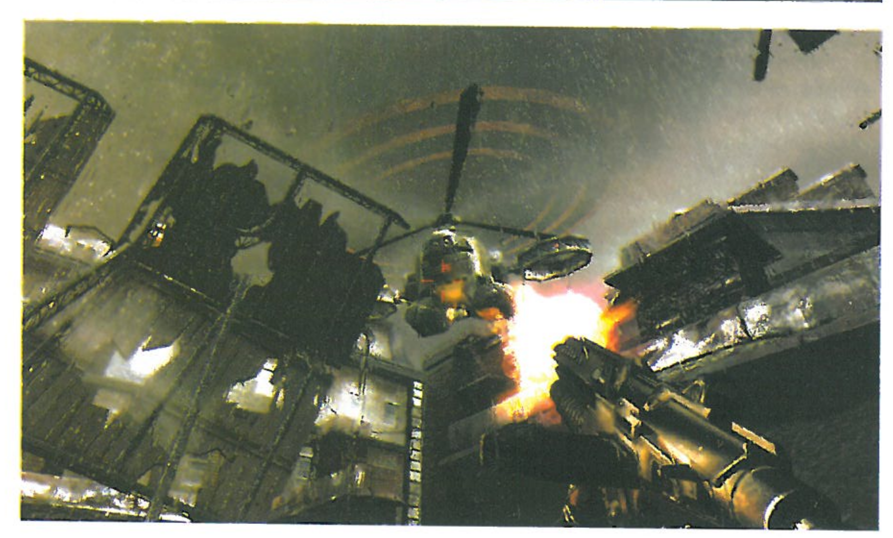
■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **NOVIEMBRE 2007**

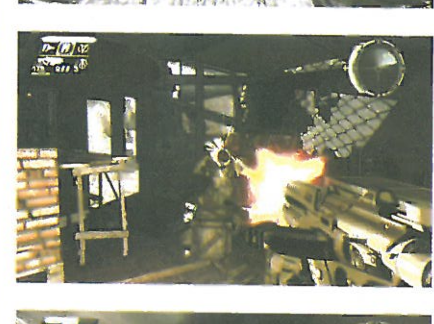
_GÉNERO **SHOOTER CON CONTINUO ESPACIO TEMPORAL**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **VIVENDI UNIVERSAL**
_DESARROLLADOR **SABER INTERACTIVE**
_JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SI**
_WEB **WWW.WWW.TIMESHIFT.COM**

PS3 • XBOX 360



ABUSÓN
ADEMÁS DE ARMAS Y PODERES TEMPORALES, TENEMOS GRANADAS. ¡TOMA!





VERSIÓN COMENTADA



VIVA EL STEAMPUNK
El primer traje, menos cool que el del prota pero de diseño siniestro . Y con muy mala leche, oiga.

_BEN REILLY

TIMESHIFT

EL CONCEPTO DE USAR EL DIA DE LA MARMOTA COMO ARMA NO CONSISTE EN ARROJAR DVDS DE BILL MURRAY. ES MÁS AMBICIOSO Y MOLÓN, TAN MOLÓN COMO UN TRAJE TRANSTEMPORAL.

Dale una segunda oportunidad a unos programadores y moverán el mundo. ***Timeshift*** lleva pululando desde hace años, y justo cuando iba a aparecer en **Xbox 360** en forma de título mediocre, alguien paró las máquinas y el juego fue recreado desde cero. Y a tenor de lo visto en esta versión... menos mal.

Saber Interactive ha aprovechado este segundo intento a tope, pero manteniendo el concepto original del juego. En él encarnamos a un soldado de élite embutido en un traje-armadura de última tecnología, capaz de viajar por el tiempo de forma limitada. Hay otro traje, pero está en manos del malo y no vamos a abundar más. Lo que podemos decir es que, al estilo del ya clásico *Blinx*, tenemos la habilidad de ralentizar el tiempo, detenerlo o viajar atrás en él durante unos segundos. El potencial de estas tres habilidades es casi ilimitado. Podemos, por ejemplo, movernos alrededor de un enemigo ralentizado y coserlo a balas antes de que reaccione. O detener la acción, vaciar un cargador sobre el jeto de un rival y disfrutar de la escabechina subsiguiente. ¿Una emboscada derrumba todo a nuestro alrededor? Pues salto atrás en el tiempo, y a ponernos a cubierto. Las habilidades del traje influyen incluso en el espectáculo visual, por ejemplo al parar la acción bajo la lluvia, momento en el que veremos las gotas de agua detenidas a nuestro alrededor. ***Timeshift*** tiene una ambientación urbana, decadente y opresiva, con un notable uso de la física y escenarios elaborados. Diversión y espectáculo para un título que se perfila como uno de los *shooters* más divertidos de la temporada.

EN CINCO LÍNEAS

Disparos a lo bruto con poderes especiales que detienen, ralentizan y hacen retroceder el tiempo.

QUÉ CUENTA

Perdido, desorientado y herido, un mercenario recurre a un traje con capacidad para saltar en el tiempo. La pregunta es: ¿sobrevivirá a una guerra mundial hasta que le encuentre su némesis?

SI FUERA UNA PELI SERÍA TIMECOP





LOS CREADORES

SABER INTERACTIVE
Los creadores de Will Rock para PC han centrado sus esfuerzos durante estos años en Timeshift. Por poco su proyecto se ve frustrado, pero la repesca les ha valido para crear un juego espectacular y ampliar su lanzamiento a PS3, además de Xbox 360.

TAMBIÉN LO HEMOS CATADO

PS2 • PSP • XBOX 360 • WII • NINTENDO DS • GBA







_GÉNERO **PLATAFORMAS SIMPATICÓN**
_COMPAÑÍA **VICARIOUS VISIONS**
_JUGADORES **2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO-CAST.**
_WEB **WWW.VIVENDI.COM**

CRASH: LUCHA DE TITANES

INASEQUIBLE AL DESALIENTO, CRASH LO INTENTA CON LA FÓRMULA HABITUAL

¿Vivir de las rentas o mantener contento a un público fiel? Crash regresa a las consolas con la enésima aliteración de su plataformeo habitual, disponible para cualquier plataforma concebible, con la única y extraña excepción de **PS3**. El bandicoot intenta reinventarse pero también volver a sus orígenes. Crash tiene que parar los pies al Doctor Cortex, responsable de las mutaciones que han tomado la isla. Para pararle los pies, Crash cuenta con una amplia gama de combos, pero su principal habilidad es la capacidad de poseer a sus enemigos y usar sus poderes contra ellos: lanzar fuego, fuerza bruta o crear terremotos. Es un planteamiento divertido, más aun en el Modo Cooperativo para dos jugadores. Las diferencias entre versiones se basan en el apartado gráfico y, en el caso de **Wii**, en su control adaptado. Diversión sencilla para todos. **_BEN REILLY**

PSP

_GÉNERO **GRITAR PRIMERO, DISPARAR DESPUÉS**
_COMPAÑÍA **SIERRA**
_DESARROLLADOR **SIERRA**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.SIERRA.COM**

SWAT TARGET LIBERTY

LA SERIE TÁCTICA DE SIERRA QUE SURGIÓ DE POLICE QUEST LLEGA A PSP

La premisa del juego es, básicamente, la misma que en entregas anteriores de la serie: acabar con amenazas terroristas siguiendo procedimientos más o menos reales. Es decir, oficiales. En ***SWAT*** eres un miembro de la policía, y eso implica preguntar antes de disparar. Y luego disparar solo un poco. En teoría.

El juego te pone al mando de una escuadra de tres hombres (habrá más disponibles y deberás elegir los integrantes del equipo antes de cada misión, en función de sus habilidades), y te enfrenta a situaciones de alto riesgo con civiles vulnerables de por medio. La acción en ***SWAT*** es lenta y meditada, primando la observación antes de entrar en una habitación (con herramientas para ello), el despliegue intimidatorio de fuerza (grandas de humo o aturdidoras, gritos de advertencia, munición no letal) y la fuerza sólo en casos inevitables. Hay que esposar a los detenidos, informar de muertos y heridos, y se pueden dar órdenes a los miembros del equipo. **_STAN BY**

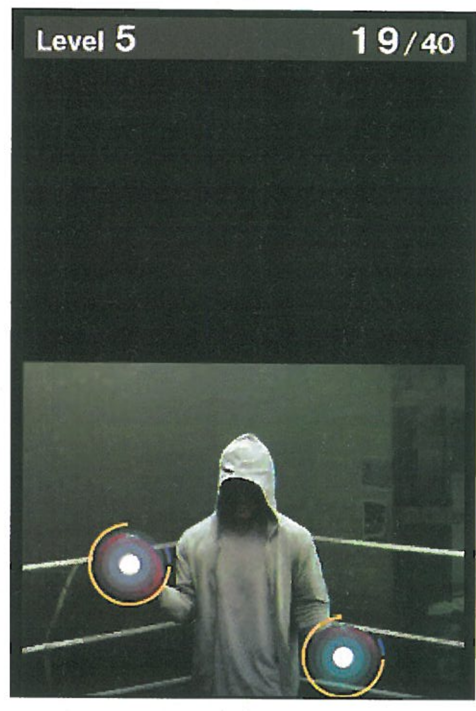


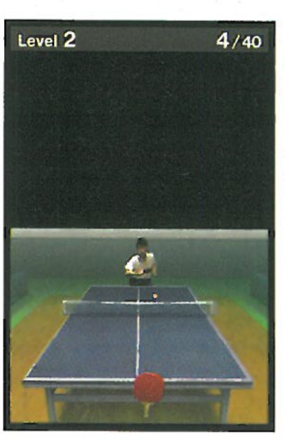


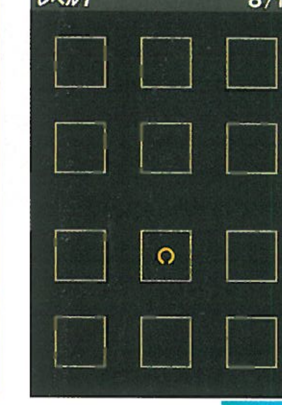




NINTENDO DS







_GÉNERO **OJO AVIZOR**
_COMPAÑÍA **NINTENDO**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.NINTENDO.COM**

VISION TRAINING

CONTINÚA EL APOCALIPSIS CASUAL PARA DS, ESTA VEZ CON ENTRENAMIENTO DE VISIÓN

Reconozco dos cosas: primero, detesto la serie de juegos para jugar en la sala de espera del médico; segundo, estoy dispuesto a tragarme mis palabras con ***Vision Training***. Aunque hemos podido jugar con él más mal que bien (nuestra copia está en japonés, y las largas explicaciones sobre la hipotética mejora del sentido visual del jugador son, por tanto, ininteligibles), los minijuegos están pensados para cosquillear la córnea del usuario. Es decir, son videojuegos en un estado más puro, casi *old-school*: reflejos, rapidez, atención. ***Vision Training*** parece, para variar, más lúdico, divertido e insensato que otros juegos de su ralea. Por no hablar de su deliciosa estética de chifladura pixelada. Un paraíso comparado con el jeto del Doctor Kawashima. **_DIOPTRÍAS TONES**



¡Descubre una isla llena de sorpresas!
NICK
¡ahora toca DIVERTIRSE!
www.nick.es
wap.nick.es
VIVA PIÑATA™
ESTRENO EN NICK
EL DÍA 10 DE SEPTIEMBRE A LAS 19.00H
A
B
C
¿TIENES OJO PARA LAS PIÑATAS?
Adivina a qué parte de la imagen corresponde cada letra.
NUEVA SERIE
En la paradisíaca Isla Piñata, Hudson, Fergy, Paulie y Franklin, unas divertidas y locas piñatas salvajes, están esperando su turno para alegrar tus celebraciones.
No te pierdas sus locuras de lunes a viernes a las 19.00h y los fines de semana a las 10.25h
Nick está disponible en satélite, cable y adsl.

ACRIBÍLLALE LAS MEMBRANAS
UTILIZA LA MINIGUN DE DELGADO PARA EXTIRPARLE LA PARAFERNALIA A ESE BASTARDO



_JOHN TONES

CLIVE BARKER'S JERICHO

BIOSHOCK

CLIVE BARKER'S JERICHO

THE DARKNESS

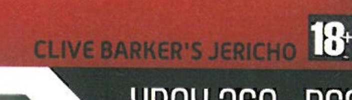
EN MERCURY STEAM SE ENORGULLECEN DE HABER REVOLUCIONADO EL GAMEPLAY DE LOS FPS Y HABER DADO LUZ A UN HORROR ÚNICO. VEAMOS...

Convendría dejar de lado el hecho indiscutible e inevitable de que los chicos de **Mercury Steam** nos caen muy bien. Están en España, un desierto industrial en lo que se refiere a los videojuegos, pero han conseguido sacar adelante dos juegos apadrinados por nombres propios (**American McGee** primero, **Clive Barker** ahora), cuya sola mención pone los pelos de punta a cualquier persona con un mínimo de sensibilidad. Vale, nos caen bien y están trabajando duro (han creado su propio motor gráfico, el Mercury, demonios... se lo están currando a fondo), pero intentemos dejar de lado esa cuestión cuando analicemos ***Jericho***.

De acuerdo, tenemos un juego de acción en primera persona en el que el jugador controla al espíritu de uno de sus miembros caídos. Este puede poseer el cuerpo (y controlar poderes y artillería) de cualquiera de sus seis compañeros a voluntad, y así avanzar por una serie de escenarios que van del abrumador misticismo oscuro de la ominosa ciudad de Al Khali a diversas irrupciones de otros espacios temporales en nuestro mundo (las trincheras de la 2ª Guerra Mundial, las Cruzadas...).

La historia ya la hemos explicado en otras ocasiones (ver *preview* en **Xtreme 178**), y respira, con su historia de un primer hijo de Dios carente de moral y desterrado por su propio padre, y que aguarda pacientemente para apoderarse de nuestro mundo, una inconfundible atmósfera de corrupción y sentimientos impíos... puro **Clive Barker**.

Uno de los grandes logros del juego es engancharse a su coordenada genérica... y no soltarse de ella de ninguna de las maneras. ¿***Jericho*** es un juego de acción en primera persona? Estupendo: siempre es en primera persona. Toda la narrativa, todo el argumento, toda



XBOX 360 • PS3



_GÉNERO **HORROR PURO Y CÁRNICO**
_PAÍS **ESPAÑA** _COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
_DESARROLLADOR **MERCURY STEAM**
_DISTRIBUYE **ATARI**
_ON-LINE **SI**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **ES.CODEMASTERS.COM**





LA ETERNA DISYUNTIVA Lanza el demonio de Delgado si quieres, pero verás como sus brazos se chamuscan y pierdes energía a gran velocidad.





EN TRES PANTALLAS

EMPEZAMOS BIEN. Con todos ustedes, la primera pantalla de menú que palpita_

ILLUMINATI EST. El gusto por el detalle, presente en los jugosos extras_

CONVERSACIÓN EXTREMA. Las secuencias cinemáticas no interrumpen la acción_

la acción (cuando es más táctica y cuando es más descerebrada, cuando toca un *quick-time event* y cuando se controla al equipo completo) se desarrolla desde los ojos del difunto soldado Ross, esté en el cuerpo que esté, lo cual plantea intrigantes, a veces profundas cuestiones acerca de las convenciones que controlan los videojuegos. En efecto, en ***Jericho*** controlamos un equipo, como en cualquier otro FPS de *squads*, pero en esta ocasión el jugador no entra en las mentes ajenas porque sí, porque lo dice el manual, sino porque hay una irrupción material en los cuerpos de los distintos miembros del Jericho Team. Una interesante reflexión sobre la violación cerebral que implica cualquier videojuego, especialmente aquellos en los que controlamos a más de un personaje.

Todo ***Clive Barker's Jericho*** parece encajar de acuerdo a esta especie de respeto reverencial a las propias reglas. La primera persona total, la justificación del fantasma para explicar que el jugador maneje varios cuerpos... en ese sentido, ***Jericho*** es un juego estricto, serio, y no se traiciona a sí mismo para premiar al jugador. Así, si este quiere averiguar qué relación exacta hay entre los miembros del equipo, tendrá que esforzarse y estar atento, porque los matices de algunas de esas relaciones se dialogan en el fragor de la batalla o en el camino hacia ella, en fugaces líneas de guión gritadas con nerviosismo. Un modo de perfilar a los héroes sutil y muy satisfactorio para el jugador, ya que constantemente escuchará cosas que, quizás, no debería haber oído. Por supuesto, detalles no necesarios para completar el juego pero sí imprescindibles para implicarse en la dinámica de grupo.

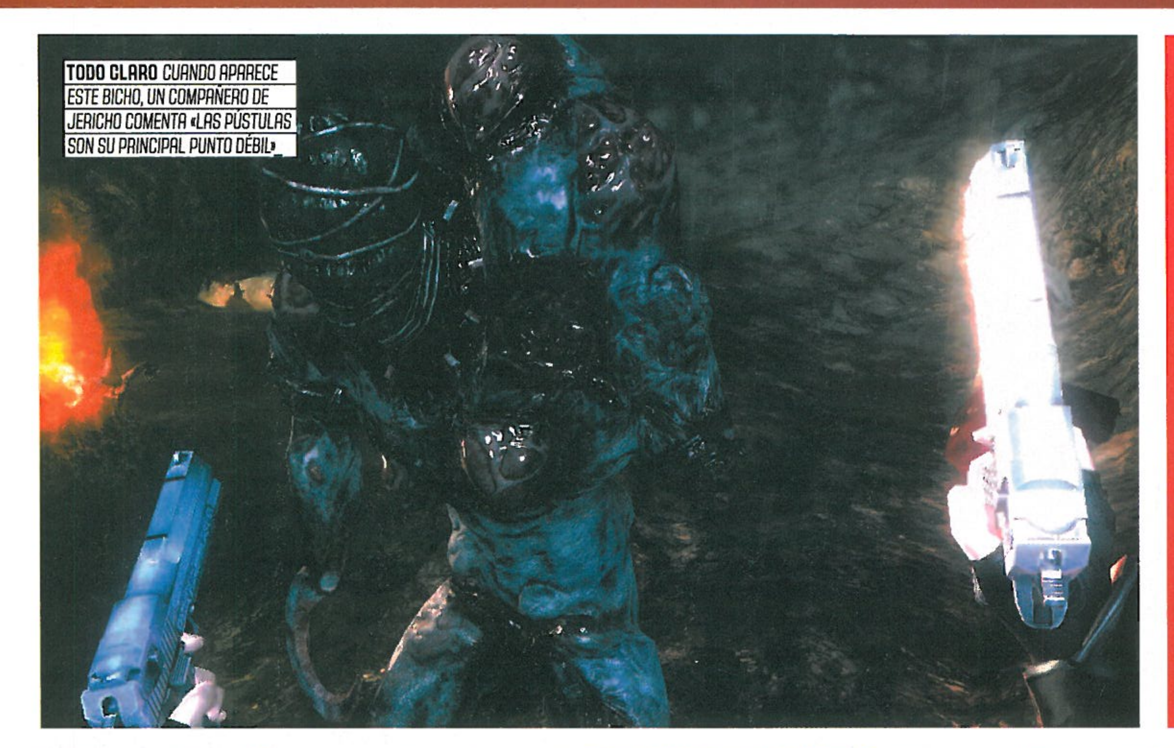
La carne es débil

Si la estricta obediencia del juego a sus propias reglas genéricas gratifica y compensa otros puntos más irritantes de su desarrollo, sin duda es en la sarnosa, putrefacta, impía atmósfera que empapa el juego donde va a encontrar el jugador aficionado al cine, los tebeos y la literatura de terror la excusa perfecta para perdonarle a ***Jericho*** todas sus (leves) faltas.

A los pocos minutos del primer nivel, el equipo se topa con su primera carnicería, y palabra de un coleccionista de películas italianas de caníbales de los ochenta: el impacto es máximo. Lejos de la festiva sanguinolencia de un inofensivo *God of War*, el dolor y la podredumbre de ***Jericho*** son muy tridimensionales. La constante presencia de moscas, el físico destruido e irremplazable de los monstruos, la devastadora ignominia física de los *final bosses* y sus acólitos, la absoluta depravación moral de los villanos... ***Jericho*** construye una imaginería que va más allá de los zombis patizambos de un *Resident Evil* o de los espíritus para flojos de *Forbidden Siren*: es pura decadencia, son cadáveres y espíritus que resulta aterrador que se pongan en pie, pero no porque hayan vencido a la muerte, sino porque lo han hecho abrazando todo lo que es pestilente y malvado en este mundo. El desasosiego es total, y creedme, más de una vez apagaréis la consola con el corazón encogido y la lengua con sabor a esparto.

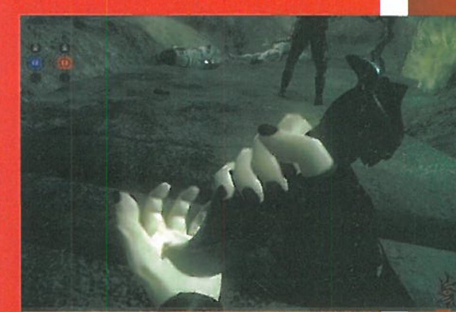
Y el mérito no sólo es de **Clive Barker**: suya será la imaginación y la chifladura, pero de **Mercury Steam** es el talento necesario para generar un aspecto gráfico gracias al que el alumbrar con una linterna una pared ensan- ➲

DELIRANTES SOCIEDADES SECRETAS LIBRAN UNA GUERRA A ESPALDAS DE LA HUMANIDAD



MORBO Y PODER

Los poderes no son sólo armamento pesado para los héroes, sino espejos de sus traumas. Cada uno de ellos usa su piromancia, telequinesis, poderes sanatorios o proyecciones astrales para ganar en el combate, pierde humanidad. La primera vez que veas automutilarse a Billie Church, te dolerá y asqueará. Cuando conozcas su historia, te dejará roto.











grentada que parece respirar sea una experiencia absolutamente aterradora.

La cuestión, no obstante, es: ¿hasta qué punto estas cualidades gráficas y de diseño, estas notorias intenciones con respecto al gameplay se plasman con éxito? El juego tiene un aspecto sólido espectacular: los problemas que detectamos en la beta de *preview* con la física de los objetos han sido solventados, y los efectos de caída de cuerpos, explosión de cadáveres e incineración de muertos vivientes son realistas y apropiadamente repulsivos.

Encontramos, sin embargo, ciertos problemas con la IA de los adversarios, que en muchos casos se limitan a lanzarse sobre el equipo con ansia caníbal pero poco seso. **Mercury Steam** ha multiplicado su resistencia hasta extremos asfixiantes, y eso a veces da resultados positivos (pestilentes combates a dos palmos del jugador, con abundantes culatazos desesperados) y a veces resultados crispantes, ya que la ferocidad de los enemigos puede llegar a extremos desoladores. La dificultad se eleva artificialmente hasta tal punto que muchas veces el jugador se verá a sí mismo como un mero resucitador de compañeros caídos.

Para compensarlo, **Mercury Steam** ha equilibrado y dado una variedad pasmosa a los poderes. Dominarlos todos es vital, y enriquece el juego: por ejemplo, la piromancia de Frank Delgado es esencial para abrirse camino por los decorados, y su demonio del fuego dejará carbonizados a los enemigos más voluminosos, mientras que en retaguardia la francotiradora telequinética Abigail Black puede dirigir sus proyectiles con la mente para cubrir al fuego pesado. El control del grupo, subdividido en dos, es total, y acostumbrarse a mandar al grupo a tomar posiciones es esencial.

Jericho es un juego cautivador en lo gráfico y esperanzador en todo lo demás. Su pasión por el detalle y su adoración sin tonterías de lo enfermo y sangriento son, definitivamente, dignas de elogio.

CONCLUYENDO: Si te gusta el horror, imprescindible. Si no te gusta, empezará a hacerlo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,8	8,0	8,3	8,5	8,5	8,5

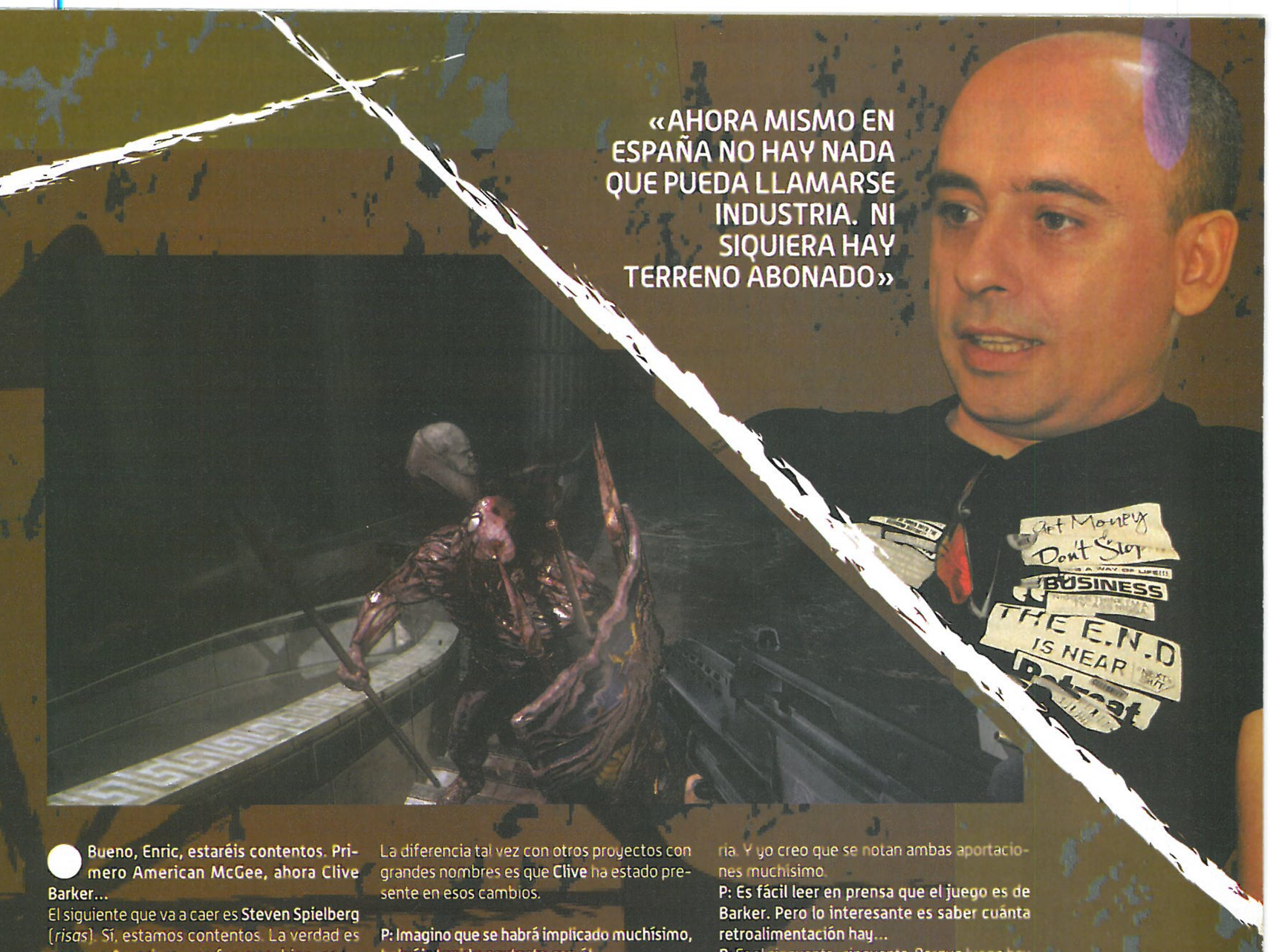
YA LO SABES, SOMOS LOS ÚNICOS QUE HABLAMOS DE JERICHO CON PROPIEDAD. PORQUE NOS ENCANTA CLIVE BARKER Y LO HEMOS LEÍDO. ADEMÁS, SOMOS LOS ÚNICOS QUE HEMOS HABLADO CON MERCURY STEAM EN EXCLUSIVA, LARGO Y TENDIDO, SOBRE EL DESARROLLO DEL JUEGO ESPAÑOL MÁS ANTICIPADO DESDE DIOS SABE CUANDO. SOBRE CLIVE BARKER'S JERICHO, Y ALGUNA QUE OTRA COSITA, CHARLAMOS DURANTE ALGO MÁS DE UNA HORA CON ENRIC ÁLVAREZ, DIRECTOR DE PROYECTOS DE LA COMPAÑÍA ESPAÑOLA.

_STAN BY

ENTREVISTA

ENRIC ÁLVAREZ - DIRECTOR DE PROYECTOS DE MERCURY STEAM

«EL PROCESO DE JERICHO HA IDO EN DOS DIRECCIONES»



«AHORA MISMO EN ESPAÑA NO HAY NADA QUE PUEDA LLAMARSE INDUSTRIA. NI SIQUIERA HAY TERRENO ABONADO»

Bueno, Enric, estaréis contentos. Primero American McGee, ahora Clive Barker...
El siguiente que va a caer es **Steven Spielberg** (*risas*). Sí, estamos contentos. La verdad es que con **American** nos fue muy bien, es un tipo estupendísimo. Su implicación fue completamente distinta. Él vio el proyecto prácticamente terminado, le gustó y pidió implicarse. Fue una cosa muy espontánea. El caso de **Clive** ha sido totalmente distinto. **Clive Barker** y **Alchemic Productions** generan la propiedad intelectual y, después de desarrollarlo un poco, lo ofrecen a diferentes medios. A **Codemasters** le interesa y adquiere la IP, se pone en contacto con nosotros y ya lo tienes.

P:¿Codemasters os busca para el proyecto?
R: Bueno, en realidad nosotros andábamos, como todos los desarrolladores independientes, buscando publisher para proyectos propios. Andábamos con uno que tenía mucho que ver con **Jericho**. Les presentamos una demo tecnológica, les impresionó bastante, y nos dijeron *«oye, ¿no os interesaría este proyecto?»*. Parece que es algo deliberado, ¿no?: *«estos tíos solo quieren trabajar si ponen un nombre de alguien delante»*. Pero para nada. Hay que pensar también que ***Jericho***, en términos de alcance, de complejidad, en términos de riesgo, debe de estar triplicando o cuadruplicando lo que es *Scrapland*. Luego sí, hay mucho que hablar sobre qué parte de lo que era ***Jericho*** al principio es hoy. Ahí hay un desarrollo de por medio que lo que hace es adaptar ideas de **Clive** a la realidad del *gameplay*. Ahí se producen muchísimos cambios. La diferencia tal vez con otros proyectos con grandes nombres es que **Clive** ha estado presente en esos cambios.

P: Imagino que se habrá implicado muchísimo, habréis tenido contacto con él...
R: Sí, sí. No día a día, pero él ha tenido que dar aprobación en todo. Los monstruos del proyecto, los enemigos, antes de pasarlos a modelado y texturizado, pasaban por sus manos. Entonces él decía *«me gustan, no me gustan, pon esto, pon aquello»*.

P:¿Venían de él o son diseños vuestros?
R: No, esto se hizo aquí. Lo que pasa es que salen de su universo. Es decir, no se te ocurre hacer un monstruo, por ejemplo, que cuelga de cadenas y se abre la tripa para atacarte si no estás haciendo un juego de **Clive Barker**.

P: Si no has visto *Hellraiser* un par de veces...
R: Exacto. **Mercury Steam** ha creado el juego a partir de un universo propuesto por **Clive**. Es cierto que el guión es suyo y los personajes son suyos, aunque sufrieron un rediseño cuando llegaron aquí. Eran más estilo militar y le dimos un rollo más futurista, no mucho, los embutimos en cuero, y nos interesaba un aspecto un poquito más tipo Fremen. En *Dune*, los Fremen, que iban con esos trajes de goma o de piel... pues ese rollito. A **Clive** le encantó la idea, dió luz verde y tiramos para delante. Lo que te quiero decir es que ha sido un proceso que ha ido en dos direcciones. Desde **Clive Barker** hacia **Mercury Steam** y, tan a menudo como en esa dirección, en la contraria. Y yo creo que se notan ambas aportaciones muchísimo.

P: Es fácil leer en prensa que el juego es de Barker. Pero lo interesante es saber cuánta retroalimentación hay...
R: Es al cincuenta-cincuenta. Porque luego hay cantidad de consideraciones de *gameplay*, desde microconsideraciones hasta macrodecisiones que hay que hacer en el estudio. ¿Los monstruos qué tienen que hacer? ¿Cómo narices muevo un escuadrón de seis tíos en un juego que se supone que es de terror, con lo que hay que construir espacios opresivos...? ¿Cómo montas esa coreografía? Porque es una coreografía, ni más ni menos. ¿Cómo haces que se muevan bien, que respondan, que ataquen justo al enemigo que tienen que atacar, que cuidadosamente no te quiten los blancos a ti? ¿Que, además, hablen en combate, que los monstruos también se comporten bien y que todo eso no parezca el caos y que todo fluya? Esto solo lo consigues después de millones de vueltas y probar otros millones de veces. Y de llegar a la simplicidad, porque partes de conceptos mucho más complicados. O sea, hacer un juego es un poco como destilar licor, básicamente.

P:¿Cómo es Barker trabajando?
R: Yo diría que la primera palabra que me viene a la mente para describirlo es «hiperactivo». Es un torrente de ideas. Además, es un artista multidisciplinar: nos enviaba incluso bocetos de cómo a él le gustaba que fueran los monstruos, bocetos muy simples pero a través de los cuales ya veías la idea. Además, es un tío que le preocupa mucho la narrativa den-



tro del juego. Eso ha dado como resultado un juego que te explica la historia durante el *gameplay*. Y eso está muy bien, porque fluye con una suavidad total: estás jugando, no te das cuenta, pero estás perfectamente al tanto de todo lo que ocurre.

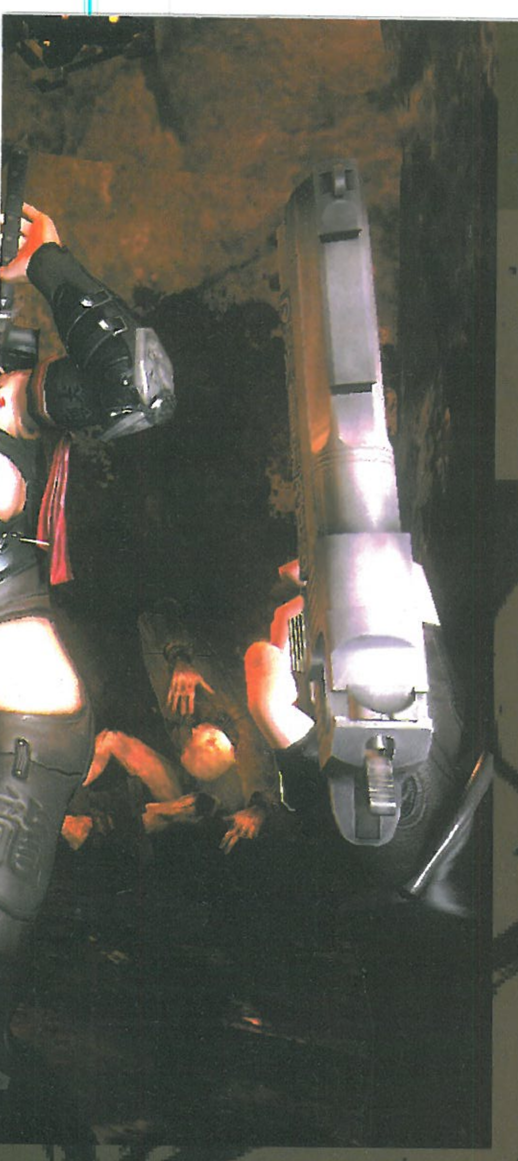
P: Hay temas recurrentes en Barker: el sueño, el dolor… ¿Cómo los incorporáis al juego?
R: Bueno, te pongo un ejemplo. Frank Delgado lleva el brazo encerrado en una especie de contenedor ceremonial, en el que vive un demonio de fuego. Más allá del origen del *gadget*, a todos los personajes sus poderes les hacen sufrir, y ahí entra el tema del dolor. Frank, por ejemplo, es un tipo que cuando suelta al demonio… éste es como su droga. Si la pierde empieza a sufrir físicamente, y al cabo de un rato no le queda más remedio que reclamar al demonio. En términos de *gameplay* eso se representa fácilmente: cuando lanzas al demonio ves, en primera persona, cómo tu brazo comienza a quemarse, y oyes a Delgado sufriendo. Y sabes que has de reclamar al demonio antes de que el brazo se consuma, y Frank lo haga él mismo. Porque tampoco hay que olvidar que cuando juegas como Delgado, tú no eres Frank Delgado. Eres Ross, el espíritu de su capitán. Pero nunca terminas de poseerles del todo. De manera que, en el caso de Frank, cuando te pasas usando al demonio, él lo reclama y luego pagas una penalización y tarda más en recuperarse. Eso aplícalo a cada uno de los diferentes personaje, y tendrás un mecanismo para controlar el uso de la magia, una barra de maná que no necesitamos, ya que es el dolor del personaje el que modula un uso adecuado de la magia. Esto es solo un ejemplo. A partir de ahí tienes ese concepto del dolor presente en toda la obra de **Barker**. El *gameplay* se alimenta de la historia y ésta se alimenta del gameplay.

P: Otro aspecto son las claves del terror en el videojuego. ¿Qué decisiones son más importantes al respecto en un juego de acción?
R: Pues dos decisiones, fundamentalmente. Primera, mantener la perspectiva en primera persona. Y comprometerse con esa filosofía para desarrollar todo el juego. Las razones van más allá de lo que parece. No solo estás todo el rato viendo la acción desde los ojos del personaje, sino que en las partes narrativas del juego, te lo tienes que montar para que la historia se explique desde la primera persona. La segunda decisión que tomamos fue tan importante como ésta: vamos a hacer un *shooter* con seis energúmenos armados hasta los dientes y, además, tiene que dar miedo. ¿Y qué miedo voy a dar con semejante equipo? Así que la decisión correcta fue construir a los enemigos de manera que se te echarán encima a la mínima oportunidad. El combate en ***Jericho*** es un combate a cara de perro. Es decir, un combate en el que no te sientes seguro ni muchísimo menos. Los enemigos son clave para ***Jericho***. Ahí **Clive** también tuvo mucho que decir, y la decisión de hacerlo de esta manera se tomó desde el principio del proyecto como una piedra fundamental sobre la que basar el resto de la jugabilidad. Se trata de frenarles, frenarles y frenarles, porque como se te echen encima, la has cagado.

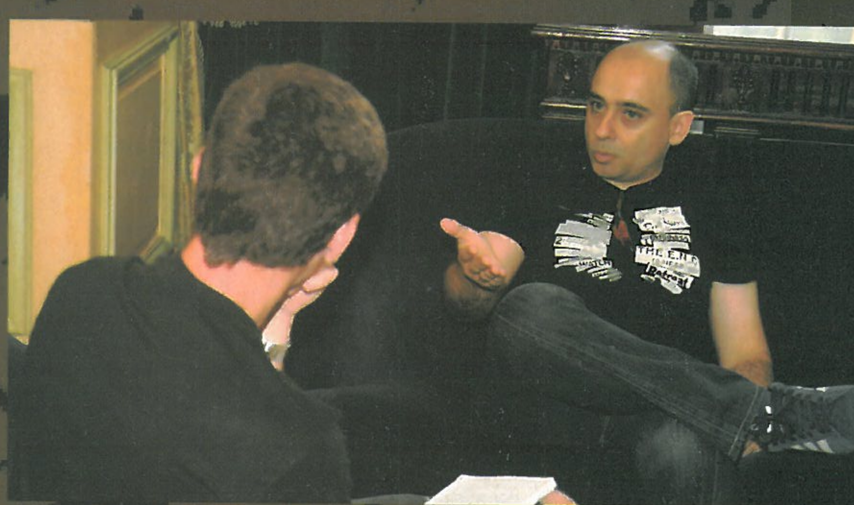
P: ¿El terror en el videojuego, al menos el más orientado a la acción, tiene más que ver con esa indefensión del jugador?
R: Sí, digamos que el camino con ***Jericho*** es el inverso al que hizo *Resident Evil*. *RE* llevó el *survival* más cerca de la acción. Nosotros hemos hecho lo contrario, llevar la acción más cerca del *survival*.

P: Luego está la importancia del decorado para crear esa tensión…
R: Hay dos factores fundamentales desde un punto de vista cosmético. Uno son los gráficos y otro es el volumen. Yo creo que ***Jericho*** es un juego que se apoya en un motor que no tiene rival: el **Mercury**. Y a día de hoy yo creo que no hay nada en consola más adecuado para realizar un juego de este estilo. Toda la iluminación es a tiempo real, absolutamente toda. Eso nos permite usar técnicas como *normal mapping*, *especular*, etc., que generan volumen allá donde no lo hay, y da la impresión de que el entorno es real. La piedra húmeda, las huellas en la piedra que sombrean si las iluminas con la linterna… en realidad todo eso es plano. Y a nivel sonoro, el juego va a exprimir el 5.1 y el jugador oirá gruñidos y gemidos por todos lados.

P: Hay secuencias interactivas tipo God of War, pero en primera persona y muy intensas…
R: A mí me gustan más las nuestras, porque en otros juegos cuando se te pide que presiones un botón, tienes que mirar al mando para saber dónde está colocado. En ***Jericho*** lo hemos resuelto haciendo que el botón aparezca en el lado de la pantalla que se corresponde con la posición en el mando. Es muy intuitivo. Y la otra gran diferencia es que al ser en primera



«ES MUY FÁCIL HACER UN JUEGO EN QUE LA IA ESTÉ POR ENCIMA DE LA DEL JUGADOR. PERO NO INTERESA. AL JUGADOR NO LE IBA A A GUSTAR NADA ESO. NO LE IBA A GUSTAR EN ABSOLUTO»



persona, el impacto se multiplica. Aportan sorpresa y tensión. En cuanto has visto dos o tres, ya no te fías del juego, básicamente. Eso ayuda a mantener la tensión todo el rato. Además, son aleatorias. Si permites que un monstruo se te acerque demasiado, es perfectamente posible que decida agarrarte, o levantarte por los aires. Por ejemplo, hay unos monstruos con alas que en cualquier momento pueden decidir levantarte y destriparte en el aire. Eso ocurre en cualquier lado. Además, cuando el monstruo decide hacer eso, hace los quiebros necesarios para que no le des, y ahí estás frito. Ahí, en esa secuencia, es cuando tienes que salir adelante mediante la presión de botones.

P: En la historia hay un interesante componente de «amo de títeres»: el capitán maneja a los personajes, incluso abusando de ellos...
R: Sí, sí. Yo diría que hay un principio fundamental de ***Jericho***, que lo ayuda mucho a diferenciarse de otros juegos *squad-base*. En ***Jericho***, tienes a seis personajes que son completamente diferentes, con sets de animaciones distintos, cientos de animaciones cada uno, pero por encima de todo, la gran diferencia es que en ***Jericho*** tú eres el *squad*.

P: Y no habrá que ir saltando de uno a otro para hacer nosotros lo que deberían hacer solos.
R: No, ni mucho menos. Yo diría que el nivel de IA del *squad* es muy alto y les permite tomar decisiones. Decisiones que pueden incluso que no te gusten a veces, como jugador. Uno de los retos con ***Jericho*** ha sido conseguir que el *squad* no parezca un clon estúpido, que obedece órdenes ciegamente aunque sean absurdas.

P: En términos de IA, ¿en qué punto crees que estamos?
R: La IA al servicio de un juego, lo que tiene que dar es diversión. Creo que deberíamos preocuparnos menos de la capacidad tecnológica, y más de lo que aporta al juego. Porque es muy fácil hacer un juego en que la IA esté por encima de la del jugador. A nivel de juego, me refiero. Es muy fácil. Pero no interesa. Al jugador no le iba a gustar eso. Lo que pasa es que este tipo de cosas son muy tecnológicas, muy específicas, y es lo mismo que cuando la gente habla del motor gráfico. Realmente poca gente sabe de lo que está hablando. Pero se da por sentado que un juego con unas texturas muy bonitas tiene un motor gráfico muy potente. Cuando no tiene nada que ver... La mitad de las cosas que la gente atribuye a la IA son trucos. La mitad. Y, normalmente, la IA es como la física. En cuanto dotas a un personaje de una IA muy potente, una de las primeras cosas que suele pasar es que dejas de tener control sobre lo que va a ocurrir. Y si dejas de tener control sobre lo que va a ocurrir, lo que puede pasar a continuación es que el *gameplay* no sea el que tú quieres. Aunque digamos que vamos hacia una simulación cada vez más real, todo eso son patrañas. Es decir, lo que al jugador le interesa es jugar, ser el mejor, que el juego te ofrezca el nivel justo de reto para que tú salgas airoso de aquello y disfrutes. Dicho de otra manera, los juegos pueden tener una IA cien mil veces más potente de lo que ningún juego tiene. No nos cuesta nada hacer eso. Pero claro, si hacemos eso, el juego deja de ser juego y se convierte en una demo tecnológica.

P: Tienes una tecnología gigantesca, pero utilizarla toda puede ser contraproducente.
R: Pero cuidadín. Porque, por ejemplo, juegos como *GTA*, tecnológicamente son brillantes. Y sin embargo, ves otro juego con una carga gráfica más cañera, la primera impresión que da es que es mejor, y no es verdad: ¿Cómo narices representas en una **PS2** un mundo del tamaño del *GTA* sin cargas, que todo fluya con muy poquitos trucos a la vista? Pues ahí hay un talento tecnológico brutal detrás de eso.

P: Y para terminar, ¿crees que hay una industria incipiente en España?
R: Bueno, yo tengo una opinión un poco dura al respecto: ahora mismo en España no hay nada que pueda llamarse industria. Ni siquiera hay terreno abonado. Lo que se llama industria somos cuatro temerarios que nos lo jugamos todo por hacer lo que nos gusta. ¿Cambiará esta situación? No lo sé, lo veo complicado. Porque sólo se están dando algunos de los cambios necesarios, y a nivel institucional, ninguno. Cero. Muchas personas que deberían entender que la industria del videojuego es vanguardia tecnológica, no lo entienden. Hasta que un chaval le pueda decir a su padre que quiere dedicarse a esto, y la respuesta sea «*genial, hijo, pues vete escogiendo universidad, dime dónde te gustaría trabajar*», entonces habrá una industria del videojuego.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO
LOS COMBATES A DOS PALMOS DEL VISOR, CON EL NUEVO CONTROL SON MÁS INMEDIATOS QUE NUNCA_

_STAN BY

METROID PRIME 3:
CORRUPTION



EN SU ANÁLISIS DE LA TERCERA ENTREGA DE METROID PRIME, GAMETRAILERS.COM AFIRMABA: «NO QUERRÁS VOLVER A JUGAR A UN SHOOTER CON CONTROLES ANALÓGICOS. ASÍ DE BUENO ES». ¿ES CIERTO? ¿ES CORRUPTION EL SHOOTER EN CONSOLA QUE ACABARÁ CON LOS SHOOTERS EN CONSOLA?

No estaría de más recordar al respetable una cuestión de vital importancia: aunque las cualidades técnicas de la saga *Metroid* (de toda ella en su globalidad, pero también de la variante *Prime* en particular) son indiscutibles, pocos juegos han llevado a una división tan visceral entre los jugadores. La extraña naturaleza de los dos *Prime* previos, en los que no se premiaba tanto la puntería y resistencia del jugador como la gestión de blancos gracias a la posibilidad de fijarlos en la pantalla y mover a Samus alrededor de ellos, sin perderlos de la mirilla, les granjeó un fanatismo incondicional entre los jugadores que piensan que un FPS en consola no tiene necesariamente que ser un polvorín frenético y lineal. Su componente de exploración exhaustiva y determinados tics que ya todos relacionamos con *Prime* (en cabeza, la posibilidad y casi necesidad de escanear absolutamente todos los elementos, hostiles o no, con los que se encuentra Samus) la han convertido en una serie única pero, insistimos, no apropiada para todos los paladares.

Metroid Prime 3, llegado este punto de evolución de la serie, decide aprovechar las características de la **Wii**: el jugador emplea el wiimote para apuntar y los no siempre accesibles botones convencionales del mando para abrir el escáner y diversas herramientas que, como siempre, no sólo darán pistas a **Samus** sino que irán desvelando, progresivamente, diversos detalles del argumento: una avalancha de información que, como en las otras entregas, es pieza imprescindible para la ambientación.

Metroid Prime 3 arranca cuando Samus, tras una batalla con los Piratas Espaciales, recibe de parte de la Federación Galáctica una mejora en su armamento basado en el maligno elemento corruptor Phazon, presente en las tres entregas de *Prime*, y del que al fin sabremos su origen y naturaleza, y cuya relación con Samus alcanzará cierto cénit.

Puntos de vista

Toda la atención mediática acerca de esta nueva entrega se la ha llevado el sistema de control, y no es para menos. Olvida experimentos más o menos fallidos como *Red Steel* o *Medal of Honor* para **Wii**: esta vez la integración entre personaje y jugador es total gracias a la precisión en el apuntado, el empleo natural del nunchaco y el acceso más o menos directo al escáner y otras mejoras. Puede que ***Metroid Prime 3*** no acabe con el género, pero

12+



WII

_GÉNERO PRIMERA PERSONA MELANCÓLICA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR RETRO STUDIOS
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.METROID.COM



SENSUALIDAD MÁXIMA RETRO STUDIOS HA LLEGADO AL TOPE: ES IMPOSIBLE HACER QUE SAMUS SEA MÁS FEMENINA SIN SUSTRAERLE SU ENIGMÁTICO MAGNETISMO_





GÍRALO TODO EL WIIMOTE FALICITA EL DESCERRAJAMIENTO DE COMPUERTAS_

lo cierto es que las acciones de ataque y las estrategias de flanqueo a los enemigos se llevan a cabo con una naturalidad tal (ya que, en cierto sentido, la mano derecha del jugador es la de Samus, y la izquierda, también) que, simplemente, te acordarás de este juego cada vez que en otro título te liquide un francotirador porque la falta de precisión del stick no te ha dejado apuntar a tiempo. De un modo muy relativo (y no deja de ser curioso, siendo las anteriores entregas juegos consoleros hasta la médula), ***Metroid Prime 3*** está más cerca de los FPS de **PC** y su exactitud y rapidez de apuntado gracias al ratón. Desde el punto de vista del gameplay, *Metroid* en particular y el género de los FPS en general han dado un salto cualitativo asombroso gracias al mando de **Wii** y su implementación en esta entrega.

No es la única novedad que hace especial a ***Metroid Prime 3***, aunque aquí ya tendríamos que hablar de evolución de ideas que perfectamente podrían estar presentes en una entrega de **GameCube**: se trata de la presencia del Phazon, esta vez integrada en el armamento de Samus. Si en la primera entrega nuestra heroína visitó un mundo estragado por la sustancia y en la segunda se enfrentaba a sus devastadores efectos (Dark Samus en cabeza), en esta tercera entrega el Phazon le permite entrar en Hypermode, lo que la convierte en poco menos que una devastadora *berserker* galáctica que arrasa con todo lo que encuentra en

NUNCA UN JUGADOR DE PRIME HABÍA ESTADO TAN DENTRO DE LA PIEL DE SAMUS

su camino... pagando un duro precio por ello. En efecto, cuando Samus activa el Hypermode, no sólo no puede usarlo demasiado tiempo, ya que el Phazon se apoderaría de ella, sino que el empleo del armamento consume su propia energía vital. En consecuencia, el arma más poderosa de Samus se convierte también en su peor enemigo: el empleo racional y racionado del Phazon Enhancement Device se convierte en vital para avanzar en el juego.

La tercera novedad de vital importancia, y que quizás marque una intención diferenciadora por parte de **Retro**, está en la abundancia de personajes. Samus, por primera vez, se convierte en una cazarecompensas alejada de la imagen de revientamundos exploradora de ruinas por la que la hemos conocido hasta ahora: la nave de Samus se convierte en el centro neurálgico de operaciones de la aventurera. No solo volverá una y otra vez a ella para salvar partida y recuperar armamento y energía, sino que podrá partir en cualquier momento a otros planetas para completar su periplo. Como en las



SAMUS ARRASA

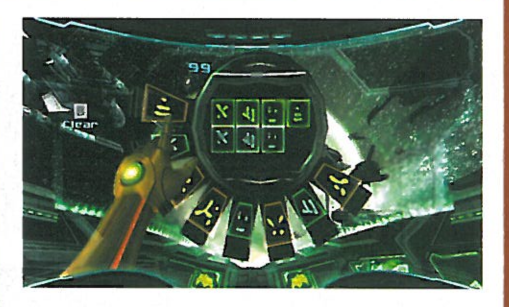
Es complicado resumir los valores de la serie *Prime*: para imbuirse del especialísimo ambiente de los dos primeros juegos es necesario invertir horas en ellos, tropezarse con *puzzles* aparentemente imposibles, regresar sobre los propios pasos en innumerables ocasiones, escanear miles de páginas acerca de objetos y decorados para descubrir sus secretos y mirar con ansia durante decenas de sesiones del juego un punto aparentemente inaccesible de un decorado... para alcanzarlo semanas después.







ESTÁ CLARÍSIMO EL PUNTO DÉBIL DE ESTE ENEMIGO ESTÁ MERIDIANO, PERO NO TEMAS. NO ESTÁ TAN CLARO EN TODOS LOS CASOS_





LECTURAS DENSAS EL ESCANEO DE ENEMIGOS Y DECORADOS SE CONVIERTE CASI EN UN TIC_

● otras entregas de *Prime*, vaya, pero la sensación en esta entrega es de aún más libertad para el jugador, posiblemente porque hay más personajes secundarios, muchas más secuencias de diálogo, un argumento que se verbaliza del mismo modo que se descubre con los sucesivos escaneos. Es decir: se pierde algo del identificativo ritmo, lento y torpe para algunos, desolador y aislacionista para otros, propio de la serie *Metroid*.

Creemos, sin embargo, que **Retro Studios** ha alcanzado un equilibrio muy especial entre aventura convencional y pasillos vacíos: si bien es inevitable sentir cierta comezón en el tramo inicial de la aventura, cuando Samus deambula por una estación espacial con la posibilidad de platicar con cualquier personaje que ande por allí, cuando Samus comienza sus viajes interplanetarios y ella misma se convierte en su peor enemigo, el estilo *Prime* vuelve con grandeza y más sutilidad que nunca, ya que la progresión argumental y la estructura del guión es soberbia, medidísima, más delicada e inteligente que nunca.

Y no es la única mejora: esta vez no hay que sufrir la a veces muy pesada pérdida total de armamento y armadura para ir recuperándolo poco a poco en un proceso que en las anteriores entregas pecaba de levemente artificioso. En **Corruption**, Samus va mejorando poco a poco un solo cañón, lo que hace que la curva de dificultad sea más racional.

Para todos los públicos

Esencialmente, todos los cambios de ***Metroid Prime 3: Corruption*** se reducen a un aumento de la accesibilidad. Es el juego más sencillo de la saga, no presenta ningún *puzzle* delirantemente difícil ni ningún *final boss* de resistencia desesperante. Como siempre, completar el cien por cien de la aventura es una odisea de gran magnitud, pero atravesarla diametralmente, disfrutar del nuevo control de Samus, afrontar uno de los -indiscutiblemente- mejores juegos de **Wii** y regresar a esta especialísima saga de FPS es todo un placer. ●

CONCLUYENDO: Todo lo que has oído es cierto: el control de Corruption es delicioso, y en cierto modo, marca un punto y aparte para el género en consola. Por lo demás, si te gusta Metroid, lo adorarás. Si no... nos compadecemos de ti.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii	GLOBAL
9,0	8,4	9,2	8,9		9,2


¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA
CARTOON NETWORK MAGAZINE!
LA REVISTA QUE TODOS QUIEREN LEER
¡REGALO!
LA MOCHILA EXCLUSIVA
DE 'CÓDIGO:KND'
CARTOON NETWORK
¡QUÉ GUAI, LA MOCHILA EXCLUSIVA DE 'CÓDIGO: KND'!
ED, EDD 'N EDDY VAN A LA ESCUELA
CÓMIC
ENTREVISTA A BASIL BRUSH
AMIGOS QUE MOLAN
3,95 euros.
Nº 77 Octubre 2007
PASATIEMPOS
PÓSTER
CHISTES
CONCURSOS
Y MUCHO MÁS...
¡NUEVA IMAGEN!
Es una publicación de
GRUPO ZETA
CARTOON NETWORK
TM & © 2007 Cartoon Network



FLICKIT!
PASARÁS HORAS EXPERIMENTANDO CON EL STICK DERECHO HASTA CONSEGUIR LOS MEJORES TRUCOS_

_MELONGASOIL

SKATE

100°

SKATE

TONY HAWK'S PROJECT 8

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

MIENTRAS NEVERSOFT SIGUE EMPEÑADA EN HACER DEL DEPORTE DE LA TABLA EL ARCADE MÁS ESTRAMBÓTICO, EA NOS MUESTRA «EL MUNDO REAL» DEL SKATEBOARD CON SU MAGISTRAL TÍTULO

Las primeras entregas de la saga *Tony Hawk's Skateboarding* nos impresionaron muchísimo; tanto, que nunca pensamos que hubiera una mejor manera de reflejar el mundo de la tabla en un videojuego. A medida que la saga fue sumando entregas, **Neversoft** fue perdiendo el norte, forzando al jugador a realizar objetivos imposibles y mostrando en pantalla las fantasmadas más espantosas que se pueden hacer (o no) sobre una tabla de *skate*; menos mal que llega **EA Black Box** para devolvernos a la (divertidísima) realidad.

El realismo es la clave

La clave del título de **EA** es que está creado por y para *skaters*; mientras que en *Tony Hawk's* teníamos que completar complicadas tareas para avanzar, en ***Skate*** lo importante es que el jugador se divierta mientras avanza y encuentre los mejores puntos parar patinar, sin necesidad de pensar en el tiempo que le queda o en si ha cogido todos los ítems necesarios para poder pisar el siguiente nivel. ¿Avanzar y dar cuatro saltos es divertido? Pues sí, sobre todo si tenemos en cuenta que los controles y el desarrollo de ***Skate*** no tienen nada que ver con lo que estamos acostumbrados en el único referente del género, *Tony Hawk's*.

EA Black Box ha desarrollado un original sistema de control, denominado Flickit, que permite realizar todo tipo de *ollies* y *nollies* utilizando únicamente el *stick* analógico derecho: pulsa hacia abajo para hacer que tu *skater* se agache y después hacia arriba para hacer un *ollie*; si lo haces al revés harás un *nollie*, si en lugar de terminar el movimiento arriba (o abajo) lo hacemos en una diagonal haremos un *kickflip*, si pasamos por un lateral en lugar de ir directamente de abajo a arriba (o viceversa) también modificaremos el salto... Los gatillos L y R (o L2 y R2 en **PS3**), servirán para agarrar la tabla con una u otra mano (o con las dos) en cualquier momento y lo más destacable entre los cuatro botones frontales del pad es la posibilidad de impulsarnos con uno u otro pie, dependiendo del botón pulsado. Las posibilidades son casi infinitas, sobre todo teniendo en cuenta el realista motor físico que gobierna el desarrollo de **Skate**.

Una física más allá de lo visual

Si bien es cierto que, en pantallas estáticas, ***Skate*** no está a la altura de monstruos como *Bioshock* o *Heavenly Sword*, os aseguramos que en movimiento es cuando el juego de **EA Black Box** gana enteros y muestra su auténtico potencial: su motor físico. Dicho motor no solo se encarga de hacer que nuestro patín caiga por su propio peso en una cuesta abajo, no... Desde el control hasta las animaciones, pasando por los efectos de sonido, todo depende del motor físico de ***Skate***. Inercia, velocidad, inclinación... todo influirá a la hora de realizar cualquier salto, y no creas que todo será tan fácil como en los otros juegos de



SKATE 16+

XBOX 360 • PS3

GÉNERO SIMULADOR DE SKATE
PAÍS EE.UU. COMPAÑÍA ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR EA BLACKBOX
DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
JUGADORES 1-6 ON-LINE SI
TEXTOS CASTELLANO
WEB WWW.EA.COM/SKATE/









REAL AL LÍMITE PARA GRINDAR, TENDRÁS QUE HACER UN SALTO PERFECTO SOBRE TU OBJETIVO



SAN VANELONA LA CIUDAD DE SKATE ESCONDE ZONAS OCULTAS PERFECTAS PARA MACHACAR LA TABLA

skate. Para que captes el concepto, te diremos que los bordillos de las aceras son obstáculos y que, si chocas suficientemente rápido con ellos, te harán perder el equilibrio y caerás al suelo; teniendo esto en cuenta, comprenderás que hacer un *kickflip*, caer grindando por una barra, saltar de ella con un *ollie* y caer al suelo en *manual* no es tan fácil como pulsar X, cuadrado, triángulo, X, arriba y abajo. Al igual que en la vida real, para completar con éxito el combo que acabamos de mencionar necesitarás horas y horas de práctica con la tabla. Las caídas producidas durante todo ese tiempo practicando son las más duras que hemos visto en un título deportivo, y su potente editor de repeticiones te permitirá disfrutar de cada golpe y compartirlo con todos los usuarios del juego y los visitantes de la web oficial de ***Skate***.

Tal y como ocurría en *GTA*, puede que te lances a completar uno de los 100 objetivos diferentes del Modo Historia del juego después de patinar por la ciudad durante varias horas, intentando evolucionar tu control sobre la tabla, ya que en **Skate** no necesitarás ni aumentar las habilidades de tu personaje ni abrir nuevas zonas de la gigantesca ciudad de San Vanelona (te llevará diez minutos recorrerla de punta a punta): todo estará a tu disposición desde el principio.

Grandes posibilidades de personalización, licencias como **Adidas**, **DC Shoes** y **Nike SB**, la aparición de pros como **Danny Way**, inclusión de Modos on-line para seis jugadores y una banda sonora de lujo completan la oferta del título de **EA**, que con seguridad puede convertirse en el simulador de Sk8 por excelencia.

CONCLUYENDO. No solo le planta cara al intocable Tony Hawk's, también le supera.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL	PS3 GLOBAL
9,0	9,0	9,3	8,5	9,0	8,9







ASÍ ME ZAMPO YO LAS CRÍTICAS
Si en el aire es temible, cuando la montura de Rohn toma tierra se monta una escabechina de las buenas.



¡LLAMAS A MI!
El Churrasco de Mokai, el aperitivo de moda en el Reino de Asylia, es tan divertido como sencillo de preparar. ¡El mío extra crujiente, gracias!

_BEN REILLY

LAIR



LAIR

HEAVENLY SWORD



BLAZING ANGELS 2

0

LAIR VUELA ALTO Y DEJA ATRÁS LAS CRÍTICAS PARA REVELARSE COMO UNO DE LOS JUEGOS MÁS ESPECTACULARES DEL AÑO

¿Queréis opinión? ¿Queréis que hablemos claro, sin importarnos el qué dirán? De acuerdo. Pues ahí va la sensación que nos ha producido jugar a ***Lair***: gran parte de la prensa especializada es muy tontita.

A día de hoy, las expectativas en torno a cualquier nuevo juego exclusivo de **PS3** están polarizadas de antemano. O bien se esperan obras maestras perfectas, o se anticipa el batacazo de un juego *hypeado* que se descubre como mediocre. No hay término medio, ni lugar para juegos simplemente buenos. Da la impresión de que la prensa del sector con mayor eco, aquella que no está compuesta por estómagos agradecidos, realiza una labor de despelleje y destrucción de estos juegos. Y luego llegan los *sites* y blogs especializados que bailan a ese son y... en fin, la muerte del criterio, de la que ***Lair*** ha sido víctima.

La historia de ***Lair*** sugiere un nivel de superproducción. El protagonista, Rohn, tiene una hache intercalada en su nombre, un requisito indispensable para cualquier guerrero épico. Caballero de dragón al servicio de Asylia, protege sus bellos parajes de la hecatombe que los está asolando. Sus enemigos son los Mokai, en plena ofensiva militar a través de conquistas y expolios. Sí, es muy similar a *El Señor de los Anillos...* lo cual no es necesariamente malo, a tenor de la emotividad de secuencias como el entierro de los aliados y la inevitable traición en nuestras filas.

La repanocha visual y sonora

Lair se basa en una fórmula magistral que habría de definir cualquier *shooter* aéreo. Y es la misma que **Factor 5** usó en *Rogue Leader*: un enorme escenario, donde se mezclan objetivos prioritarios, secundarios y contrarreloj, dando la sensación de una gran aventura en cada nivel. Un desarrollo de por sí divertido, pero cuya intensidad se dispara gracias a la magnífica ambientación, tanto visual y sonora, netamente peliculera. Sobrevuelas el río ayudando a la caravana, para después aterrizar sobre el valle y aniquilar todo un ejército, poco antes de enfrentarte a los Thauros... Especialmente épicos son los duelos entre dragones. Cuando ni las embestidas ni las llamaradas basten para reducir al rival, es Rohn quien toma cartas en el asunto para partirle la cara al jinete con el que se está enfrentando, por medio de ágiles *quick-time events* con secuencias de botones predefinidas.

Los valores de producción en ***Lair*** no son altos, son inmensos. Detalles como el deterioro de las membranas de las alas de los dragones según avanza el combate, o la potencia del motor gráfico, capaz de mover miles de elementos de forma simultanea, cada uno de ellos con un elaborado diseño. Hasta el menor edificio tiene infinidad de detalles, y todo arropado por el grandilocuente acompañamiento musical, sabia y apropiadísima mezcla de **Howard Shore** y **Danny Elfman**.

Una de las principales críticas hacia ***Lair*** ha sido su control, en particular el movimiento en vuelo, basado íntegramente en el Sixaxis. Pues bien: ni es difícil, ni es impreciso. Requiere una mínima adaptación, pero resulta muy cómodo

LAIR 16+ PS3

_GÉNERO VUELO SOBRE DRAGÓN INCOMPRENDIDO
_PAÍS ESTADOS UNIDOS _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR FACTOR 5
_DISTRIBUYE SONY C.E.
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO
_WEB ES.PLAYSTATION.COM

DIFERENCIAS AÉREAS
LOS COMBATES ENTRE DRAGONES MEZCLAN QTE CON MAMPORRAZOS DE ÓRDAGO_

y eficaz si se pone un mínimo de interés. Es decir, si se juega más allá del primer nivel. Una vez dominado, los combates vuelven a remitir a los *Rogue* de **Factor 5**, con enemigos que requieren ataques elaborados, centenares de rivales menores (los dragones de hielo), que con todo pueden suponer un desafío, miles de oponentes terrestres, armas secretas en forma de monstruos gargantuescos... Visto de otra forma, podría decirse que en **Factor 5** se han visto obligados a trabajar con un sistema de control que explotase el mando de **Sony**, pero eso no quita para que éste se haya implementado con acierto.

A llorar a la calle

Lair dista mucho de ser perfecto. Su argumento es convulso y errático, basada en la clásica historia de clanes de guerreros en una guerra fraticida. También tiene detalles técnicos que remiten a épocas y consolas previas, como el discreto efecto gráfico para las llamaradas de los dragones, o algo de *popping* y un *framerate* no del todo estable. Pero más allá de esto encontramos un juego espectacular y divertido, en la línea de los dos clásicos que **Factor 5** crease en su día para **GameCube**. Pero nada de esto impide apreciar que, esta vez sí, nos encontramos ante un título de nueva generación, capaz de codearse con el laureado *Heavenly Sword* y hasta de superarlo en numerosos aspectos. Los que temían un nuevo *Drakengard* (como si esta comparación fuese una ofensa, pero esa es otra cuestión) se van a encontrar con un *Rogue Squadron 3: Dragon Edition*, es decir, un título apabullante en lo visual y divertido en lo jugable. Muchos matarían por semejantes galones, pero **Lair** no ha tenido demasiada suerte.

Pero vaya, si esta perorata no os convence, que tampoco lo hagan las críticas plañideras de mal llamados profesionales. Jugad a ***Lair***, y juzgad vosotros mismos.

LAIR APABULLA EN LO VISUAL Y SORPRENDE EN LO JUGABLE, CON UN CONTROL NO APTO PARA IMPACIENTES O PLAÑIDERAS

LA MALA SUERTE DE FACTOR 5

Resultaba sospechosa la inquina de los comentarios hacia *Lair*, antes de su lanzamiento, surgidos en reputados websites especializados (es decir, extranjeros) y otros medios. Una vez *Lair* es lanzado, las notas funestas se suceden. La reacción de Factor 5 pasa por dos fases que enfangan aún más a la compañía. La primera es mandar un Manual para Analizar Lair a la prensa del sector, decisión que es ridiculizada sin pudor. Peor fue cuando, en lugar de defender los méritos de *Lair*, los programadores argumentaron mala suerte, parientes fallecidos, ordenadores que se incendiaban solos... En fin, que no os sorprenda si, al jugar a *Lair*, aparece un pozo y sale de él una niña siniestra.

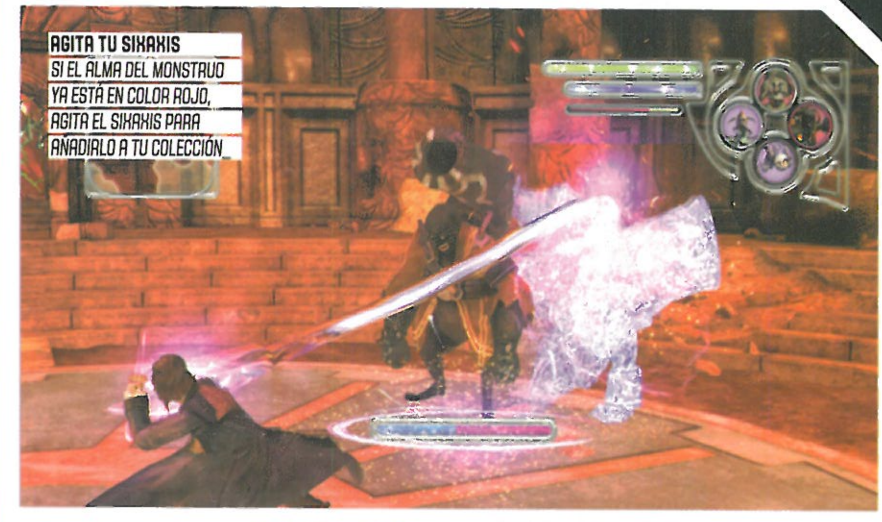


CONCLUYENDO. Lair tiene sus carencias, entre ellas algún efecto visual que no está a la altura de las circunstancias, pero aunque el juego arrastre el gafe connatural a cualquier producto con dragones a bordo, la histeria no era para tanto.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3	GLOBAL
9,0	8,3	8,0	7,9		8,7

FOLKLORE 12+
PS3

_GÉNERO ATRAPA-DUENDES
_PAIS JAPÓN _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR GAME REPUBLIC
_DISTRIBUYE SONY C.E.
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB ES.PLAYSTATION.COM



AGITA TU SIXAXIS SI EL ALMA DEL MONSTRUO YA ESTÁ EN COLOR ROJO, AGITA EL SIXAXIS PARA AÑADIRLO A TU COLECCIÓN_





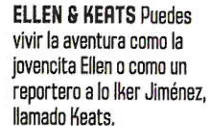


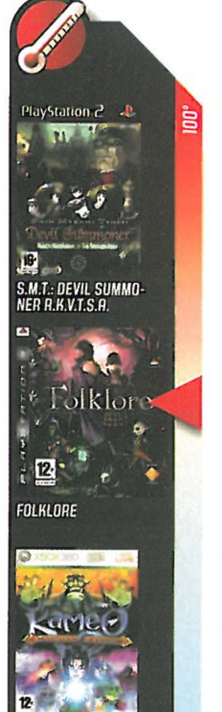
ELLEN & KEATS Puedes vivir la aventura como la jovencita Ellen o como un reportero a lo Iker Jiménez, llamado Keats.

_LEOLO

FOLKLORE

UN JUEGO PARA DEGUSTAR SIN PRISAS DE PAISAJES DE FANTASÍA Y CRIATURAS DEL IGNOTO NETHERWORLD





Folklore pertenece a esa categoría de juegos que huye de las prisas. *Ico, Shadow of the Colossus* o *Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs. the Soulless Army*, son algunos ejemplos de esta corriente que en cierta forma rescata para consola las sensaciones que provocaban las aventuras clásicas.

Game Republic ha bebido de la mitología celta para dar forma a una serie de criaturas sin parangón en los videojuegos. Gran parte de culpa la tiene **Kouji Okada**, creador de la saga *Shin Megami Tensei*, que ha dejado su sello de espirales y enrevesados diseños en este juego de cuento.

Folklore está protagonizado por una chica, Ellen y un periodista de lo paranormal, Keats. Ambos acuden a la misteriosa aldea de Doolin (en la realidad existe también, es un pueblo pesquero junto a unos acantilados, como en el juego) tras recibir mensajes del más allá. Cada uno vivirá la aventura de manera diferente, pero los dos tendrán que comunicarse con los espíritus y recorrer los siete mundos del Reino de los Muertos o Netherworld para encontrar una respuesta. En esos coloridos escenarios de ensueño, además de los amigables faerys, dispuestos siempre a dar consejo, también vas a encontrar enemigos. Después de sacarles el alma a mandoble limpio, tendrás que absorberla utilizando el sensor de movimiento del Sixaxis. Cuantas más criaturas captures mejor, aunque sólo es posible disponer de cuatro (una para cada botón -cuadrado, triángulo, X y círculo) para aprovechar sus poderes. Cuidado con los enemigos finales, requieren de paciencia y será necesario seguir una estrategia para romper sus patrones de ataque.

Enciende la chimenea, apaga la luz y prepárate para disfrutar de este cuento de hadas de origen genuinamente irlandés, desarrollado -cómo no- por japoneses.



CONCLUYENDO: Olvídate de los FPS, deja a un lado los juegos de tuneros y el fútbol. Game Republic te ha preparado una maravillosa historia con medidas dosis de acción, para que te recrees en el elaborado diseño de personajes y escenarios.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL
8,5	8,9	8,2	7,8	8,2

CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:

GAME-CentroMAIL.
C./Virgilio 9.
Ciudad de la Imagen
Pozuelo de Alarcón.
28223 Madrid.

En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

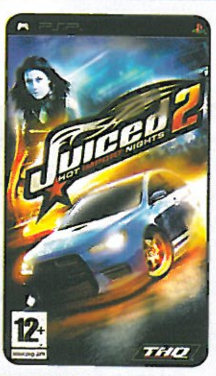
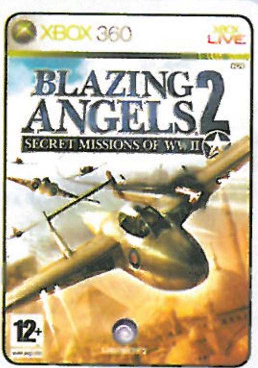
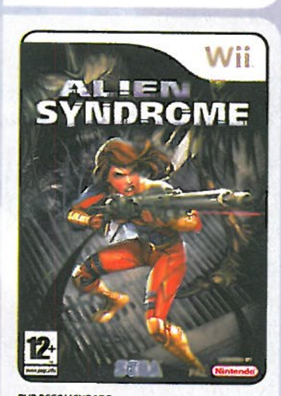
EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda **GAME-CentroMAIL** más cercana.

Para más información llama al **902 17 18 19.**



DESCUENTO DE 5€ AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

PS3	PS2	PSP	XBOX 360	WII
				
PVP RECOMENDADO 69,95 €	PVP RECOMENDADO 49,95 €	PVP RECOMENDADO 44,95 €	PVP RECOMENDADO 69,95 €	PVP RECOMENDADO 59,95 €
SÓLO PARA xtreme 64,95 €	SÓLO PARA xtreme 44,95 €	SÓLO PARA xtreme 39,95 €	SÓLO PARA xtreme 64,95 €	SÓLO PARA xtreme 54,95 €

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

HEAVENLY SWORD	ROGUE GALAXY	JUICED 2 HOT IMPORT NIGHTS	BLAZING ANGELS 2 SECRET MISSIONS	ALIEN SYNDROME
AÑADIR AL PEDIDO	AÑADIR AL PEDIDO	AÑADIR AL PEDIDO	AÑADIR AL PEDIDO	AÑADIR AL PEDIDO
		 		 

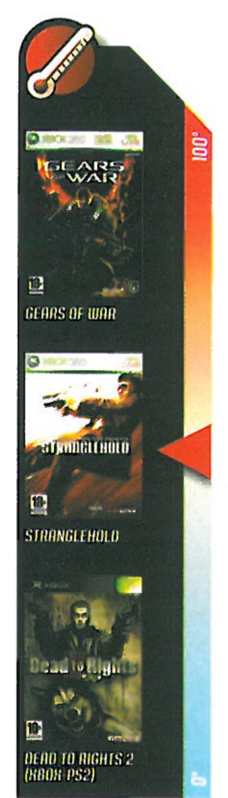
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN
Nº
PISO
POBLACIÓN
CIUDAD
CÓDIGO POSTAL
TELÉFONO
NIF
EMAIL

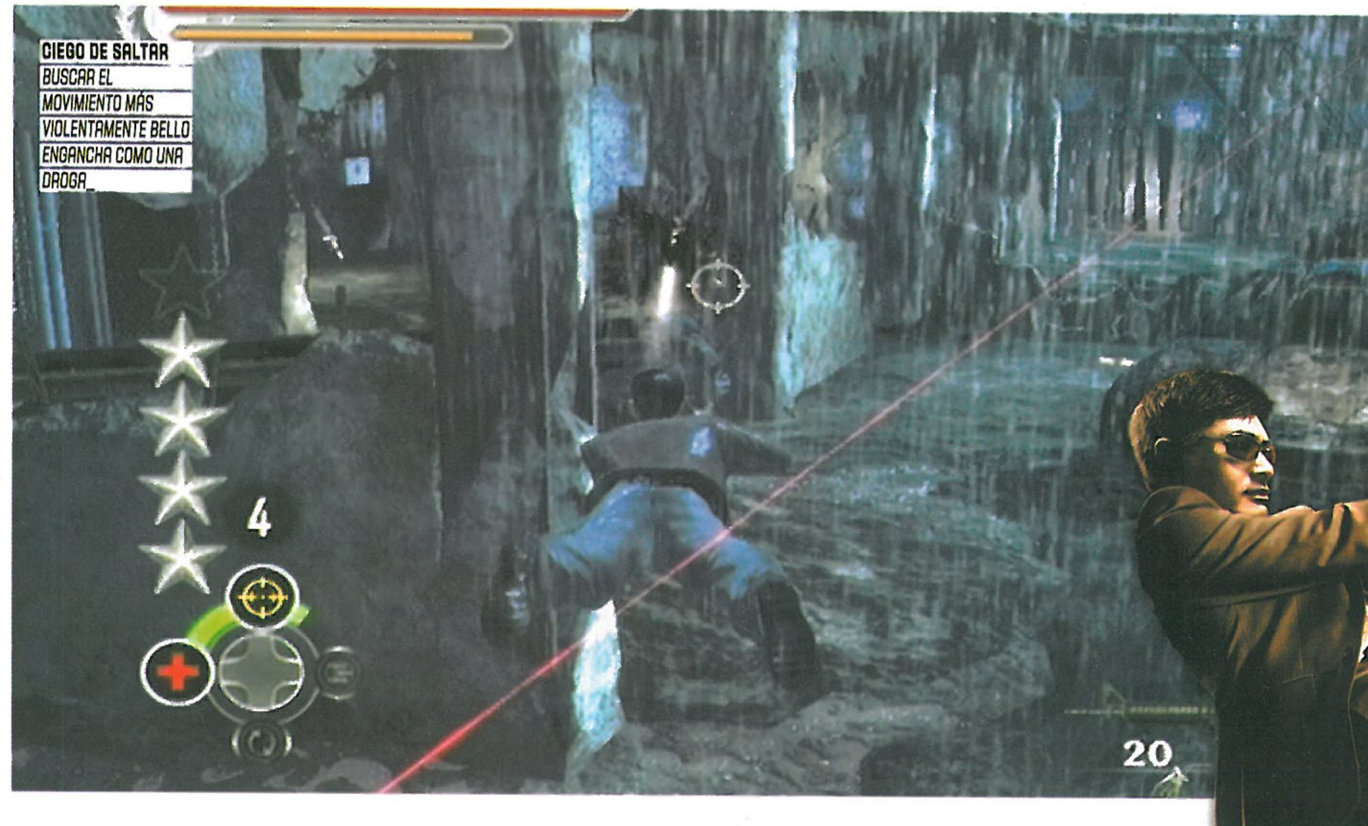
CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE OCTUBRE DE 2007







_STAN BY

JOHN WOO'S STRANGLEHOLD

«¿ESTRANGULADO POR SU PROPIA NECESIDAD DE ACCIÓN EXPLOSIVA?», CONCLUÍA YO HACE UN MES LA PREVIEW DE STRANGLEHOLD. Y LA RESPUESTA QUE TODOS ESPERAN ES...

Muchos me van a odiar por esto, y me van a poner velas negras, y me exigirán opiniones objetivas y esas cosas particularmente absurdas -y más teniendo en cuenta el entusiasmo que ***Stranglehold*** está despertando a diestra y a siniestra-. Pero mi respuesta es que sí. Lo nuevo del Inspector Tequila, pese a virtudes evidentes y realmente sobresalientes, acaba lastrado por su necesidad de acumular, sobredimensionar e hiperbolizar, y la implementación descuidada de las mecánicas que esto implica.

Lo bueno abunda...

Que nadie se asuste. ***Stranglehold*** es un buen juego. Un gran juego, de hecho. Y en manos de jugadores muy hábiles realmente brillará por momentos. Ya hemos hablado en **Xtreme** de la trama (seudo-secuela de *Hard-Boiled* con **Chow Yun-fat** en el papel de un Tequila enfrentado a triadas varias), y de los fuegos de artificio deliciosos que ofrece: la destrucción masiva de los escenarios, el Tequila Time y las Bombas Tequila. Lo primero aporta enteros en favor del espectáculo visual apabullante que es el juego, con jarrones y mesas haciéndose añicos, columnas desmenuzándose bajo el fuego intenso, explosiones amanosas... La destructibilidad, además, puede emplearse proactivamente, haciendo que enormes letreros caigan sobre los enemigos, reventando tarimas de pisos superiores, derruyendo a tiros pasarelas de madera... Y también algo más sutilmente, obligando a los contrincantes a cubrirse de una cegadora lluvia de marmol desmenuzado, por ejemplo, o a apartarse del coche que les sirve de cobertura ante una temida explosión, poniéndose así bien a tiro.

Con el Tequila Time el juego captura el manierismo visual del cine de **John Woo**. Cada vez que se apunta a un enemigo, se usa el gatillo izquierdo para saltar o interactuar con el escenario (deslizarse por una barandilla, impulsarse desde una pared o zambullirse desde la cobertura de una columna en el caos balístico del momento) se entra en modo *slow-motion*, facilitando la puntería, la eliminación de varios enemigos al mismo tiempo y la ejecución de acrobacias muy fílmicas. Las Bombas Tequila -de sobra conocidas- son el remate johnwooista.

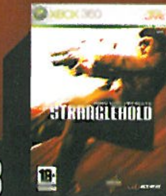
La combinación de estos elementos convierten la dinámica de acción, ya de por sí alocada y salvaje, en una búsqueda de la espectacularidad y el estilo visual. El juego premia ambos factores -teniendo en cuenta maniobras acrobáticas, número de muertos por segundo, caos desatado-, otorgando puntos para gastar en la tienda de extras y, por supuesto, energía (por llamarla de alguna manera) para las Bombas Tequila. Con lo que el juego se desarrolla como una búsqueda de la coreografía perfecta mientras se intenta sobrevivir. Hasta aquí todo bien. Muy bien, de hecho.

... y lo malo frustra.

El problema está en los factores que dificultan el completo disfrute de ***Stranglehold***. Para empezar, la cámara, ingobernable cuando hacemos acrobacias más radicales (aunque esto puede suavizarse un poco con una opción durante el juego), tiende a dejarnos vendidos. El sistema de aparición de enemigos se antoja poco pensado, con tendencia a situarlos justo a nuestra espalda. Y aunque Tequila aguante, recibir varias andanadas a bocajarro de enemigos espontáneos mientras nos peleamos con la cámara, ralentiza, entorpece y a menudo le saca a uno de la acción. Lo mismo ocurre con algunas decisiones de la IA, como buscar el disparo a un palmo de Tequila, lo que, en definitiva, rompe la fluidez. Una parte importante del diseño que juega en perjuicio de la misma esencia del juego

JOHN WOO'S STRANGLEHOLD 18+

XBOX 360 • PS3





_GENERO SALTA, DISPARA Y DA ESPLENDOR
_PAIS EE.UU. _COMPANIA MIDWAY
_DESARROLLADOR MIDWAY
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
_JUGADORES 1-6 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLES
_WEB WWW.STRANGLEHOLDGAME.COM





DIOSES DEL PAD LOS JUGADORES MÁS SUELTOS SEGURAMENTE SE GOBERNARÁN MEJOR ENTRE LOS DEFECTOS DE DISEÑO DE STRANGLEHOLD_



UN SHOOT'EM-UP 3D A TRAVÉS DE LA LÍRICA BALÍSTICA DE JOHN WOO, STRANGLEHOLD ADOLECE DE UN DISEÑO CON FALLAS



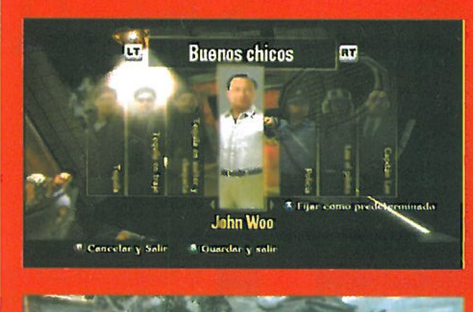
STAND-OFFS EL JUEGO OFRECE MOMENTOS DUELISTAS, DONDE HAY QUE ESQUIVAR Y APUNTAR RÁPIDO_





DUELOS A SEIS BANDAS

Pese a todo, ***Stranglehold*** se disfruta. Aunque haya que pelearse con él no solo por su dificultad, sino por sus errores. Igual que su Modo Multijugador, divertido pero escaso: solo dos modos, hasta 6 jugadores. El caso es que nos sentimos obligados a que nos guste ***Stranglehold***. Moralmente obligados. Pero si sólo se hubieran esforzado un pelín más, si la IA enemiga no fuera imbécil y su comportamiento fuera menos delirante...





CONCLUYENDO. Lo tiene todo para entusiasmar, y algunos fallos que pueden ser desesperantes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,5	7,8	7,9	7,0



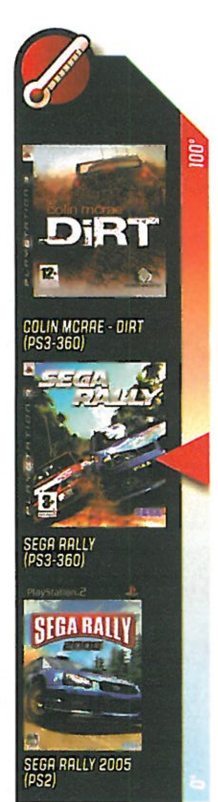
GLOBAL 8,2



GLOBAL 8,2

_CHIARAFAN

SEGA RALLY



COLIN MCRAE - DIRT (PS3-360)
SEGA RALLY (PS3-360)
SEGA RALLY 2005 (PS2)

EL CLÁSICO DE LA ERA DORADA DE LAS RECREATIVAS INTENTA HACERSE UN HUECO ENTRE LOS ARCADES DE CONDUCCIÓN.

En esta época que nos ha tocado vivir, la cantidad parece casi tan importante como la calidad. De un tiempo a esta parte, los juegos de conducción aparecidos se enorgullecen de tener el catálogo de vehículos más amplio, el mayor número de circuitos (perfectamente replicados de la realidad gracias a las últimas tecnologías de fotos por satélite) e infinidad de modificaciones para los mismos. Y por si esto fuera poco, también incluyen todas las licencias posibles de las competiciones automovilísticas más famosas y seguidas del mundo, desde el campeonato de Fórmula 1 al CORR de **Colin McRae**, pasando por Moto GP. El juego que nos ocupa, sin embargo, no cuenta con ninguna de estas características. Sus desarrolladores, el estudio que **Sega** fundó recientemente en Inglaterra para la creación de títulos de conducción, ha preferido centrar sus esfuerzos en otros apartados. Una decisión arriesgada, sobre todo si tenemos en cuenta que algunos de ellos no son precisamente los más importantes a la hora de disfrutar de un arcade de coches...

Antes y ahora

Es bien cierto que, si lo comparamos con el *Sega Rally* original, la oferta de coches y circuitos ha aumentado considerablemente, pero es que hoy en día un juego con sólo tres representantes en cada una de estas categorías sería cosa de risa. Así pues, en ***Sega Rally*** de 2007 te encontrarás con los Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Citroen Xsara y demás; eso sí, todos ellos modelados a la perfección y con esa apariencia de mazacote que tanto gustará a los amantes de las recreativas. En cuanto al tema de los entornos, en lugar de recrear parajes conocidos, los grafistas han optado por los clásicos y genéricos Alpine, Safari, Tropical y demás; cada uno de ellos de nombre bastante descriptivo, y cada uno de ellos también con varios trazados diferentes que cambian sustancialmente algunos elementos del escenario, aunque respetando el aspecto general. Lo mejor (o lo peor, según se mire) es que se ha sacrificado el realismo en pos de la belleza (que es mucha) y de ciertos detalles *made in* ***Sega*** que a algunos harán sonreir y a otros les parecerán una chorrada, como los aviones de *Afterburner* surcando los cielos o un tren pasando sobre el túnel que estamos atravesando. Vamos, que sólo falta Sonic subido a un kart como personaje secreto para redondear esta paranoia seguera.

Otra vez el último

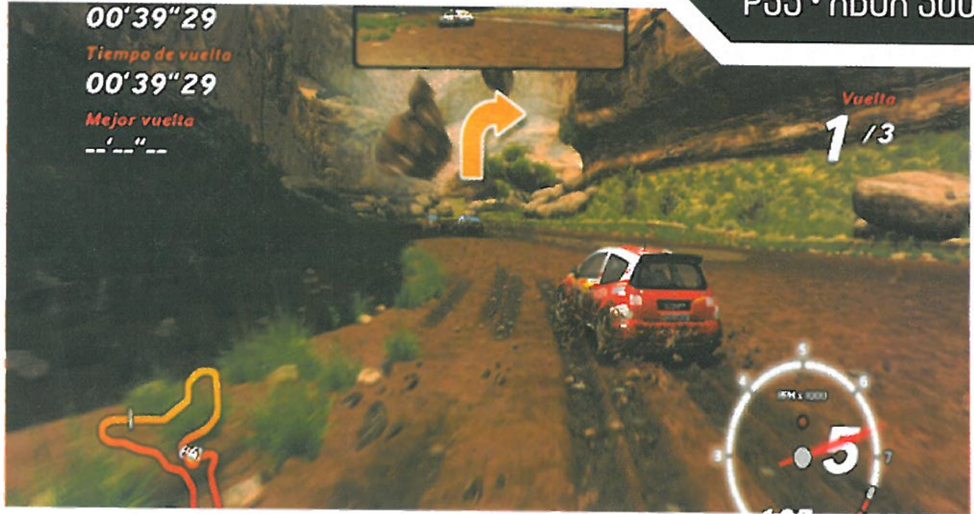
¿Y cuáles eran estos apartados en los que se han centrado los programadores a costa de sacrificar la variedad? Pues, sobre todo, y en el lado bueno, en la jugabilidad. El exquisito sistema de control del original sigue presente, mejorado y corregido. Sigue siendo una delicia surcar estos circuitos de barro, tierra, polvo, nieve y asfalto a toda velocidad, tirando del freno de mano en las curvas hasta arrancarlo del sitio para no perder ni un segundo de más, y viendo cómo la espectacular (que no realista, una vez más) física de los coches nos

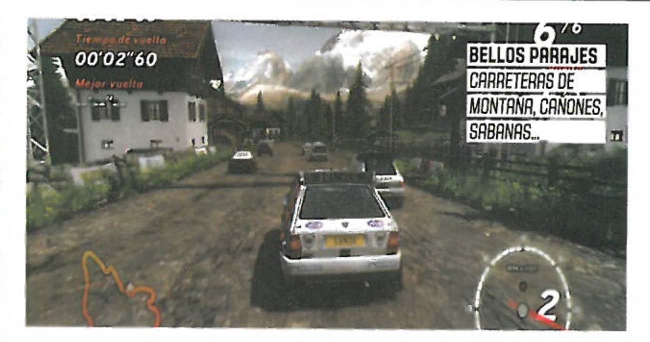




PS3 • XBOX 360

_GÉNERO CONDUCCIÓN ARCADE DE ANTAÑO
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR SEGA RACING STUDIO
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 1-6 _ON-LINE SI
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO
_WEB RALLY.SEGA-EUROPE.COM



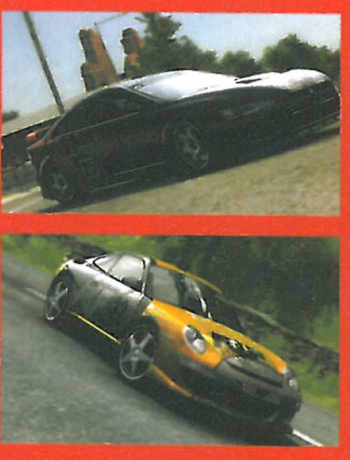


BELLOS PARAJES
CARRETERAS DE MONTAÑA, CAÑONES, SABANAS...

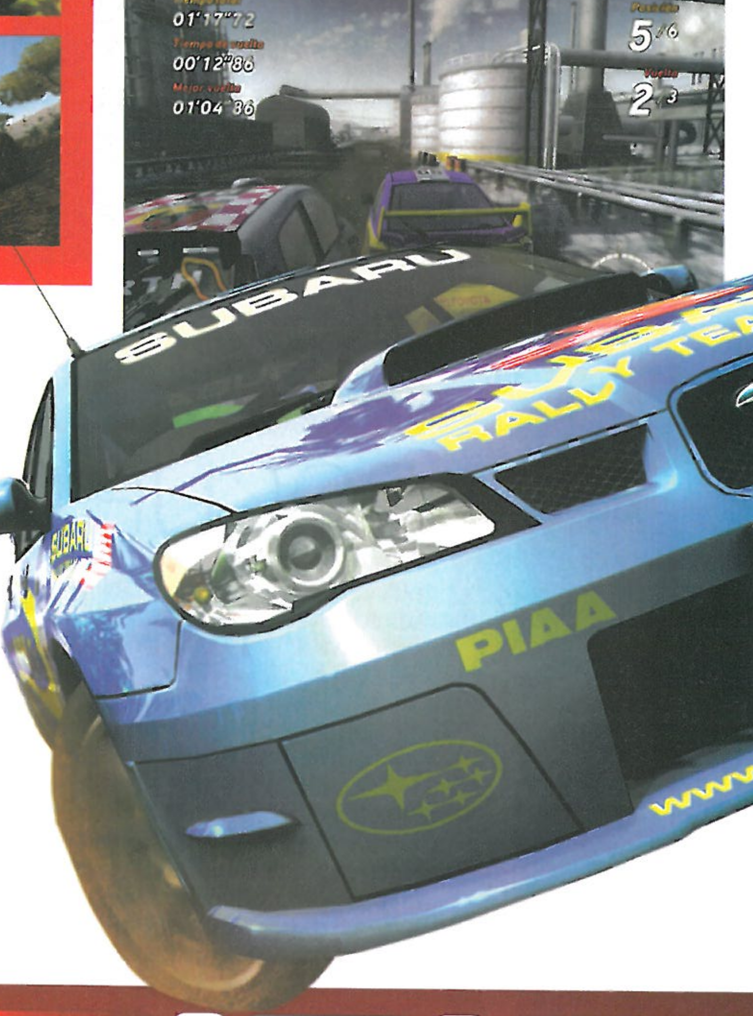


COCHES SECRETOS

Como buen arcade que se precie, y como ocurrió en su día con el juego original y aquel Lancia Stratoss, en esta nueva versión existen vehículos especiales para los más avezados. Si consigues desbloquearlos mándanos un e-mail y te enviamos una foto dedicada de Némesis.







hace revivir sensaciones que creíamos completamente olvidadas.

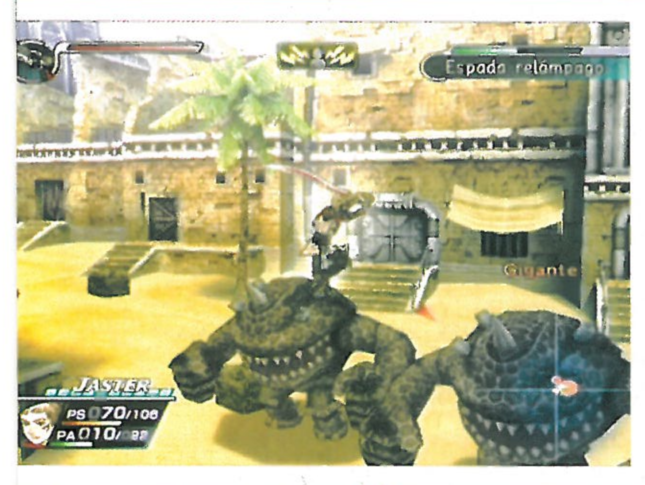
Este ***Sega Rally***, pese a estar concebido exclusivamente para sistemas de entretenimiento doméstico, presenta todo el *feeling* de aquellas recreativas de conducción de los noventa. Claro que también presenta muchos de sus defectos como, por ejemplo, la extrema dificultad. En este título te costará horrores ganar la primera carrera del campeonato más sencillo. Los rivales toman las curvas a la perfección sin aparente pérdida de velocidad. Tú, al comienzo, te irás dando con todos los elementos del escenario, pero es que cuando aprendas a controlar su precisa mecánica, la cosa no mejorará demasiado, créeme.

Sega Rally presenta una curva de dificultad exigente hasta el paroxismo, que sin duda hace de él un título sólo recomendado para los más expertos. El resto bien hará en fijarse en otros si no quiere acabar lanzando el controlador contra su recién adquirido televisor LCD. Eso sí, mientras mordemos el polvo podremos observar la belleza de sus escenario y, sobre todo (otro de los apartados donde han centrado sus esfuerzos los programadores) en la dinámica del terreno que pisan los coches, que se deforma en tiempo real y se va modificando según avanza la carrera para que ninguna partida sea igual. La verdad es que, jugando, no hemos notado que esto influya demasiado en el agarre ni en el control de los coches (quizás sólo sepan aprovecharlos los vehículos controlados por la CPU, gracias a una inteligencia artificial que ya quisieran HAL o C3PO), pero oiga, bonito sí que es.

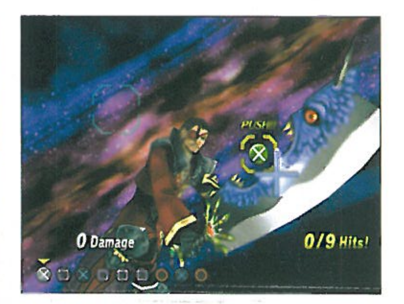
Por último, cabe destacar que esta vez sí que se ha incluido el Modo On-line en las dos versiones del juego, para un máximo de seis participantes simultáneamente. Por ello no encontramos ninguna diferencia reseñable entre ambas consolas. En resumen, si te gusta la conducción con estilo, las sensaciones arcade y tienes más paciencia que el santo Job, ***Sega Rally*** es para ti.

CONCLUYENDO: Un arcade tan bello y divertido como frustrante por su excesiva dificultad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
9,0	8,8	8,0	8,2	8,6	8,6







ATAQUES A CASCOPORRO Combos, Quick-Time Events, técnicas mágicas... El beat'em-up llega al rol y crea un híbrido superior e hiper divertido_



¡PERO QUIÉN ME MANDARÍA...! Desde Xtreme apoyamos a Jaster en sus patochadas y gags tontuelos. Basta ya de héroes taciturnos e impersonales. Bienvenidos sean los tipos con personalidad, metepatas y con ganas de pasárselo bien.



SÍ, SON UNA PAREJA DE DROIDES PUESTOS A TOMAR PRESTADOS ELEMENTOS DE LUCAS, NO PODÍAN FALTAR...

_BEN REILLY

ROGUE GALAXY

LEVEL 5 CULMINA SU CARRERA DE JUEGAZOS EN PS2 CON UNA OBRA MAESTRA EN EL GÉNERO DE LOS ACTION RPG

100°

VALKYRIE PROFILE 2 SILMERIA (PS2)

ROGUE GALAXY (PS2)

DARK CHRONICLE (PS2)

0°

Level 5 y **PS2** son como un matrimonio de abuelitos: su relación no es tumultuosa o llamativa, sino que es un matrimonio tranquilo, fruto de cuya relación han salido algunos de los mejores retoños de la consola. Y de ese amor surge ***Rogue Galaxy***, la demostración de amor definitiva de esta fructífera pareja.

Rogue, el arquetípico protagonista del juego, es un chaval con ganas de aventura que recibe las enseñanzas de un misterioso maestro. Tras desaparecer éste, se unen a Rogue una pareja de androides que ven en él al esperado Cazador Legendario, un personaje de carácter mítico llamado a liberar la galaxia. Así, Rogue se despide de su padre adoptivo y se embarca en una gran aventura, no sin antes prometer que regresará para liberarle. Y no seguimos por temor a que **George Lucas** pueda demandar a **Level 5**, dadas las similitudes de ***Rogue Galaxy*** con la celebérrima saga de *Star Wars*. Es un referente que destaca, si bien a la hora de jugar este título recuerda más al clásico *Star Ocean*.

Acción, evolución y diversión

Rogue Galaxy es un *action RPG* que se asemeja a *Valkyrie Profile Silmeria*, *Grandia 3* y, en menor grado, *Final Fantasy XII*: exploración abierta de amplios escenarios, sencillos *puzzles* y una fórmula alejada de los combates por turnos. Con tres personajes simultáneos, dos de ellos controlados por la consola, podemos realizar combos de espada y pistola, que trasladan (en la medida de lo posible) la fórmula de *Devil May Cry* al RPG. Un potaje extraño que se salva gracias a la equilibrada IA del juego, que solventa las tareas más farragosas del género. Por ejemplo, los compañeros saben curarse a sí mismos, pero en lugar del derroche de *Kingdom Hearts 2*, aquí nos piden autorización para realizar cualquier acción. Asimismo, la consola se encarga de que los personajes que no participen en combate también puedan evolucionar y mejorar.

Ah, la evolución de las habilidades. Sin faltar el respeto a los RPG clásicos, hay que señalar lo gratificante que resulta potenciar características si estas se aplican en combates reales: mejores combos, nuevas habilidades o armas mejoradas son accesibles gracias a una versión apócrifa y simplificada del sistema de licencias de *Final Fantasy XII*, aquí llamado Revelación. Una variedad que llega como maná del cielo a la hora de afrontar las continuas apariciones



A EXPLORAR, CHAVALOTES
NO SABEMOS SI JASTER SONRÍE PORQUE ES PROTA DE UN JUEGAZO, O POR EL PAR DE MOZAS QUE LLEVA CONSIGO_

de enemigos, que bajo otro estilo de juego se harían plomizas y farragosas.

Level 5, maestros artesanos

Sorprende la potencia técnica y visual que despliega ***Rogue Galaxy***. Seguro que en **Level 5** son capaces de desmontar y montar una **PS2** con los ojos cerrados y en un minuto. Los protagonistas tienen un tamaño más que notable, y aparecen en grupos de tres a cuatro personas, sin recurrir al viejo truco de *sólo el líder en pantalla*. Esto no es perjuicio para los escenarios, que se mueven con fluidez pese al nivel de detalle que muestran. ¡Ni siquiera hay secundarios clónicos! Por no haber no hay ni cambio de escenario cuando tiene lugar un combate. Son elementos que hablan de la profesionalidad del equipo de **Akihiro Hino**: se han tomado su tiempo para hacerlo todo bien. Si otros aprendieran de estos orfebres... Todo son elogios para **Rogue Galaxy**, perfecto tributo a esta consola, y la mejor despedida posible de **Level 5**. Este sí que es el último gran juego de **PS2**.

CONCLUYENDO: Level 5 se despide de PS2 con su juego más ambicioso hasta el momento, un RPG en el que han volcado todos sus logros. Todo esto basta para hacer grande a Rogue Galaxy, que además agiliza y renueva el habitual desarrollo rolero.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS2	GLOBAL
8,9	8,7	9,0	9,0		9,0

3+

PS2

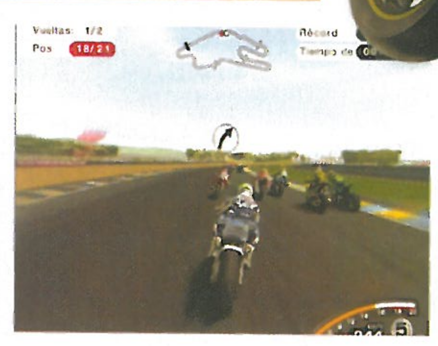
_GÉNERO MOTORREALISMO DIVERTIDO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA CAPCOM
_DESARROLLADOR CAPCOM
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.CAPCOM.COM





CURVA PERFECTA por imposible que parezca, podrás trazarlas así_







_BEN REILLY

MOTOGP 07

¿QUÉ HACE CAPCOM CON UNA LICENCIA DE MOTOS? PUES EN CONTRA DE LO ESPERADO, SORPRENDER Y DIVERTIR

Cuando **Capcom** se hizo con la licencia de ***MotoGP*** para **PS2**, los temores y la expectación surgieron. Temor ante la idea de que los nuevos amos no supieran aprovechar el potencial de tan jugosa licencia. Expectación por si **Capcom** lograría hacer algo más que los juegos correctos con que **Namco** nos había obsequiado hasta el momento.

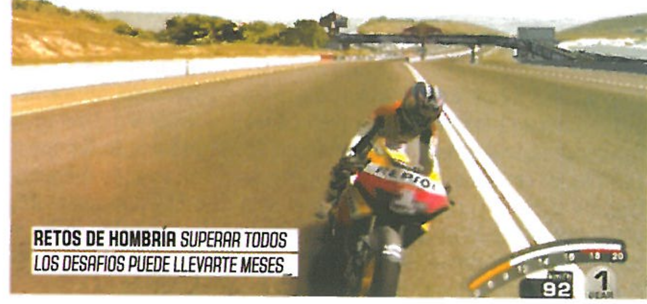
Por suerte, en **Capcom** se han curado en salud. Para empezar han reclutado los servicios del equipo detrás de juegos como ***Superbikes Riding Challenge*** y ***Superbikes 07***, caracterizados por su estupendo sistema de control. Esto se traduce en control de tracción, frenos asistidos, posición automática del piloto y virguerías como el control independiente de frenos delanteros y traseros, además de la posibilidad de bascular el peso del piloto sobre la moto. En lenguaje corriente: haz lo que te dé la real gana, que el control va a estar de tu lado. Puristas y aficionados pueden disfrutar por igual, también gracias al sistema de juego. Además del completísimo Campeonato, ***MotoGP 07*** ofrece carreras rápidas, Contrarreloj y el regreso de las Pruebas de Habilidad. Un montón de opciones de juegos que, en hábil sistema de implementación, sirven para ganar en control y práctica para adaptarnos a los retos más avanzados, así como a la IA del resto de pilotos, que evoluciona a la par que nuestros progresos. Si al principio tomas las curvas como una abuela, al cabo de un par de competiciones correrás sin miedo bajo la lluvia (ojo al estupendo sistema climatológico) para darle su merecido a **Rossi**.

Con estos mimbres, el apartado gráfico de ***MotoGP 07*** tenía la obligación moral de ser estupendo. Dicho y hecho: la física del juego se ve complementada con un elaborado diseño de los pilotos, así como de las pistas. Los circuitos son quizás algo austeros, pero así son en la realidad, así que pocos reproches se pueden hacer en este sentido. Al contrario: ***MotoGP 07*** es divertido, bonito e intenso. Ahora, si **Capcom** se animase con otras licencias...



VAYA TIEMPECITO LA LLUVIA TE HARÁ PATINAR SI NO ESTÁS A LO QUE ESTÁS_





RETOS DE HOMBRÍA SUPERAR TODOS LOS DESAFÍOS PUEDE LLEVARTE MESES_

CONCLUYENDO. MotoGP 07 da todo lo que se puede esperar de una licencia tan prestigiosa: estupendos gráficos, diversión, duración y, especialmente, un elemento clave: un sistema de control que se adapta por igual a cualquier tipo de jugador.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,8	8,0	8,4	8,1	8,2



_GÉNERO SIMULADOR SERIO PERO ENROLLADO
_PAÍS ESTADOS UNIDOS _COMPAÑÍA THQ
_DESARROLLADOR CLIMAX
_DISTRIBUYE THQ
_JUGADORES 4 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.THQ.ES

XBOX 360



SE VEN HASTA LAS COSTURAS DE LAS BOTAS EL NIVEL DE DETALLE DE LOS PILOTOS ES ESPECTACULAR_



¡JOE, QUÉ DE PEÑA! 21 pilotos simultáneos en pantalla, y el frame rate no baja de 60, señora. Así da gusto que te dejen atrás en Estoril, ¿verdad?





FORZA MOTORSPORT 2

MOTOGP 07

MOTOGP 06

_BEN REILLY

MOTOGP 07

CLIMAX Y XBOX 360 AFIANZAN SU RELACIÓN CON UN MOTOGP MÁS ESPECTACULAR, DIVERTIDO Y COMPLETO COMO SIMULADOR

Aquellos que no son aficionados a los juegos de velocidad más realistas suelen mirar estos títulos con una mezcla de recelo y envidia: su desarrollo les parece poco entretenido, pero suelen tener un apartado gráfico de primera. ***MotoGP 07*** entra dentro de este esquema, pero se carga de un plumazo esos prejuicios sobre los simuladores.

Desde el primer y revolucionario ***MotoGP*** para **Xbox**, los aficionados se han mantenido fieles pese a los vaivenes de la jugabilidad, la repetición de esquemas y, como colofón, ***MotoGP 06***, un estreno en **Xbox 360** que parecía una mera optimización del motor gráfico de la saga. En cambio, esta nueva entrega da la primera en la frente. El apartado visual de ***MotoGP 07*** apabulla con unas carreras a 60 frames totalmente estables, pese a mostrar hasta 21 pilotos simultáneos en pantalla. Las texturas de pilotos, motos y circuitos son de primer orden, haciendo borrosa la frontera entre juego y carreras reales. Quizás se les haya ido la mano en los exagerados reflejos de pistas bajo la lluvia... ¡mejor, no sea que vaya a olvidársenos que no somos **Toni Elías**!

Como ocurre entrega tras entrega, ***MotoGP 07*** se aleja poco a poco de poco de la simulación para abrazar el estilo arcade. Ojo, esto no quiere decir que las motos vayan pegadas a la pista. Controlar uno de estos bichos es una proeza en la vida real, y mucho de esto se traslada al juego: las curvas requieren pulso, reflejos y hasta un poco de estrategia para que el peso del vehículo no nos saque del circuito. El realismo se ha diluido para equilibrar la diversión y el reto. Puede que este factor eche atrás a los veteranos de la saga, pero sirve para que muchos jugadores neófitos se acerquen a la serie. El resto de factores se ha cuidado al detalle, desde la adherencia de las llantas, con la moto encabritándose al soltar gas, o los frenos delanteros y traseros, de control crucial para evitar un castañazo.

MotoGP 07 innova, pero sólo lo preciso. Quizás con temor a dar un cambio demasiado radical, el juego mantiene todos los modos de juego de la entrega previa, con el amplio Modo Campeonato para crear un piloto de primera, así como la Contrarreloj o la Carrera Rápida. Como no podía ser de otro modo, ***MotoGP 07*** echa el resto en el multijugador en las modalidades de Torneo, interconexión de sistemas o pantalla partida. En suma, cantidad y calidad para un simulador de motos de primera categoría para aficionados y especialistas.

CONCLUYENDO: Es complicado innovar y a la vez mantenerse fiel a un esquema, sobre todo en un género tan cerrado como es a veces la simulación. MotoGP 07 logra un equilibrio notable entre simulación y arcade, que no es poco.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,4	8,0	8,0	8,1	8,2



12+

PSP • WII



_GÉNERO SHOT'EM-UP ROLERO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR TOTALLY GAMES
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.SEGA.COM/GAMESITE/ALIENSYNDROME



CONTRÓLAME LOS CONTROLES APUNTAN ALTO, PERO LA IMPLEMENTACIÓN FALLA. LOS PROBLEMAS DE RETARDO EN LA ACCIÓN DE LA VERSIÓN WII CLAMA AL CIELO_

Radioactive Death Blossom: 30
Radioactive Death Blossom: 30

_STAN BY

ALIEN SYNDROME

SEGA Y TOTALLY GAMES RETOMAN EL CLÁSICO ALIEN SYNDROME Y LO CONVIERTEN EN UN RPG DE ACCIÓN Y TIROTEO LOCO.

Al hablar de este ***Alien Syndrome*** es necesario recordar aquella maravilla de las recreativas de la que parte, con sus larvas rosas y su apocalípsis balístico de ciencia-ficción pixelada. Porque jugar a esta versión de, básicamente, la misma mecánica que en 1987 -disparar a todo bicho viviente y vivir para contarlo-, enrevesada en aras de una mayor profundidad y alcance acordes con los tiempos, nos hace plantearnos un par de cosas.

Totally Games han tomado el mismo concepto -una aguerrida teniente espacial enfrentada a hordas y hordas de aliens- añadiéndole un importante componente RPG. Al comienzo de la partida elegimos la especialidad del personaje (explosivos, cuerpo a cuerpo, tirador, etc.), lo que le dará unas características básicas. Durante el juego, el personaje subirá de nivel y podremos modificar dichas características y una serie de habilidades. Unas y otras son, en realidad, bonificadores a algunos aspectos (puntería, resistencia...).

Donde más notable resulta el elemento rolero es en el inventario, ya que iremos encontrando nuevos objetos y, además, un cachivache que nos acompaña podrá construir algunos nuevos y suministros, siempre que tengamos moneda de cambio suficiente. Buena parte del juego transcurrirá, curiosamente, trasteando con nuevas armas, armaduras y complementos en lugar de disparando.

Todo esto, en realidad, enturbia la mecánica básica (disparar), y comprobamos que veinte años después, se ha sustituido la habilidad física del jugador (la muñeca), por otra distinta donde prima la velocidad al usar un medikit o una táctica ligera al elegir arma y escudo. El problema reside en que la nueva resulta muy poco desafiante.



VARIEDAD SUPERFLUA AL FINAL, LA CLASE ELEGIDA ES, EN REALIDAD, LO DE MENOS_



CONCLUYENDO: A.S. quiere ser diferente y se queda a medio camino de ninguna parte. El multijugador, eso sí, no está mal.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PSP GLOBAL	Wii GLOBAL
6,0	6,0	7,0	7,0	6,5	6,5

REGALAMOS

20 VIDEOJUEGOS OVERLORD

CODEMASTERS Y SUPERJUEGOS XTREME TE DAN LA OPORTUNIDAD DE CONOCER OVERLORD PARA XBOX 360. SI QUIERES PARTICIPAR PARA CONSEGUIR UNO DE LOS 20 VIDEOJUEGOS OVERLORD QUE REGALAMOS, ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 3 DE NOVIEMBRE DE 2007.



¿Cómo se llaman tus esbirros en el juego?

A) Redactores B) Crayones C) Sayones

CONCURSO OVERLORD

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra overlordsj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: overlordsj A

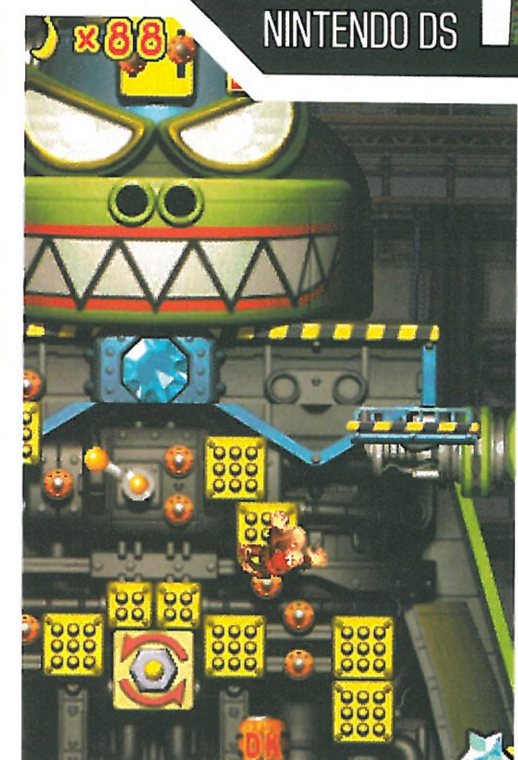
3+

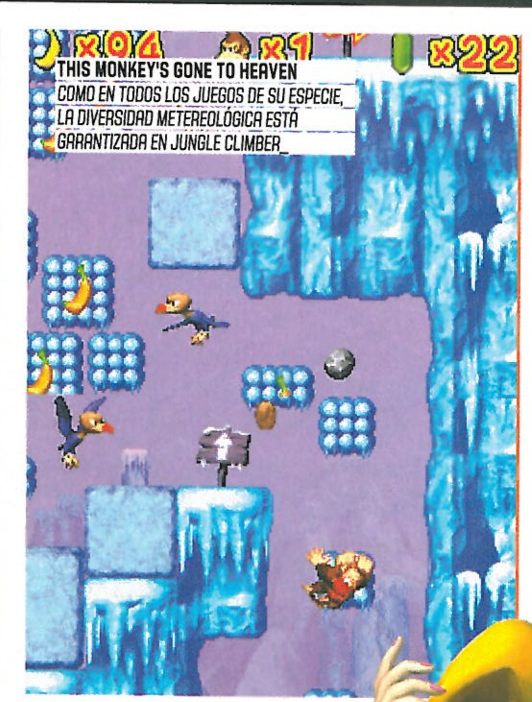
NINTENDO DS



_GÉNERO ESCALADA CON MONOS ENCORBATADOS
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR PAON
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.NINTENDO.ES







THIS MONKEY'S GONE TO HEAVEN
COMO EN TODOS LOS JUEGOS DE SU ESPECIE, LA DIVERSIDAD METEREOLÓGICA ESTÁ GARANTIZADA EN JUNGLE CLIMBER_

LA QUE NOS ESPERA
Visto así, provoca congoja. Al menos, hay donde agarrarse..._

_JOHN TONES

DK - JUNGLE CLIMBER

DK - KING OF SWING

DK - JUNGLE CLIMBER

DIDDY KONG RACING DS

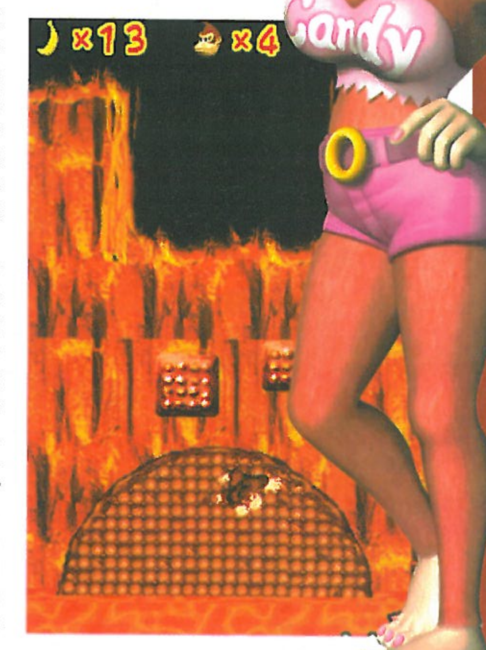
LOS MÁS ATENTOS POSIBLEMENTE RECUERDEN AQUEL DK - KING OF SWING PARA GBA. LLEGA LA VERSIÓN DS

Casi aseguro que cualquiera debe tener un recuerdo agradable de aquel estupendo arcade de plataformas programado por **Paon**. La sencillez extrema de manejo (Donkey Kong era controlado casi exclusivamente con los botones L y R de la consola) y el cariñoso guiño a unos tiempos en los que todo era más simple y colorista se ganó el favor de los fanáticos que pensaban que, a menudo, una dimensión menos (la tercera, concretamente) es más.

DK - Jungle Climber es esencialmente un *remake* de *King of Swing* con un levísimo uso de la pantalla táctil implementado (poco más que el que tenía *New Super Mario Bros.*: algún minijuego y la activación dactilar de armas y bonus), más el aprovechamiento de la doble pantalla de la DS. La llegada de ésta aporta una nueva perspectiva, nada anecdótica: al ser un juego que se mueve, digamos, hacia arriba, el hecho de que el área de juego sea más alta que ancha da una sensación de verticalidad nada desdeñable en un juego cuya mecánica, esencialmente, versa sobre escalar.

Por lo demás, este ***DK*** conserva (por suerte) el manejo elemental e intuitivo pero de innegable profundidad de su precedente: un botón lateral cierra una mano, otro cierra otro, y el balanceo de Donkey Kong hace el resto. Escalada progresiva, ataques frontales y kamikaze contra los enemigos, recolección exhaustiva de alimentos tropicales, todo ***Jungle Climber*** es una versión mejorada del *King of Swing*.

Sólo una pega, y es personalísima y particular: yo prefería el grafismo de la versión de **GBA**. Sólo hay que mirar las carátulas de uno y otro: mientras *KoS* tenía un grafismo de *cartoon* colorista y aguerrido, este ***JC*** mira más hacia los simios poligonales del *Donkey Kong Country* de **Rare**. Reconozcamos sin embargo, y a pesar del esperable giro hacia las convenciones gráficas de rigor, que ***Jungle Climber*** tiene mayor variedad de escenarios, posibilidad de minijuegos multijugador con un solo cartucho, y que la dosificación de la dificultad es más inteligente. La solución salomónica está bien clara: ambos son estupendos.



CONCLUYENDO: Manías aparte (ninguna falsa 3D, por muy depurada que esté, es comparable con unas buenas 2D pixeladas), Jungle Climber es una gran continuación del legado de DK y uno de los mejores plataformas old-school para DS.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
7,0	7,5	8,5	8,0	8,0



12+

NINTENDO DS

_GÉNERO NUMISMÁTICA PEREGRINA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR NINTENDO
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB MS.NINTENDO-EUROPE.COM/TINGLE/

_STAN BY

TINGLE'S ROSY RUPEELAND

EL ORIGEN DE ESTE ESTRAFALARIO PERSONAJE, DESVELADO EN SU PRIMER JUEGO PROPIO.

Raro, rarito es este señor de edad escurridiza embutido en mallas verdes. Después de aparecer como secundario en casi todos los juegos de *Zelda* desde *Majora's Mask*, Tingle obtiene su propio título. Donde se explica su origen, sus capacidades cartográficas y su exagerada obsesión por las rupias.

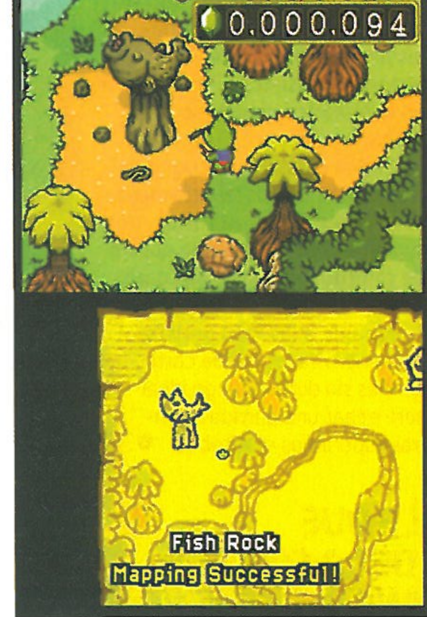
Tingle's Rosy Rupeeland sigue a cierta distancia el camino marcado por la serie *Zelda*, planteando una aventura de exploración con abundante interacción con personajes, descubrimientos de nuevos mundos, excursiones en mazmorras y combate con criaturas autóctonas. Sin embargo, ***Rupeeland*** introduce variaciones en esta gramática de la aventura. O, más bien, se centra un poco más en aspectos menos comunes.

Todo viene muy al pelo de la idiosincrasia del personaje, claro: aquí no hay un sistema de lucha elaborado ni especialmente gratificante. Se trata más bien de un combate de pasada. Al acercarse a criaturas, Tingle se enzarzará en una pelea que terminará costándole o proporcionándole más o menos dinero. El peso del juego está en la acumulación de Rupias y en el diálogo con los personajes.

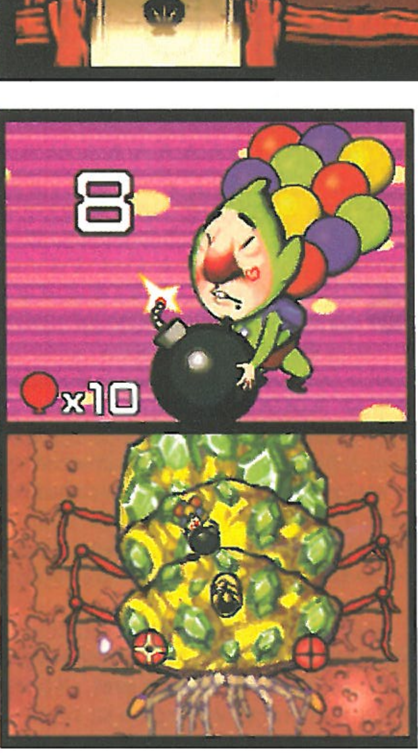
La primera se justifica por la necesidad de Tingle de escapar de su vida aburrida y la promesa de un paraíso al que solo se accede con un donativo descomunal. Tingle se convertirá así en un acumulador compulsivo para el que la Rupia es, además, su misma energía vital. El diálogo también responde a esa obsesión, ya que cada personaje pedirá dinero a Tingle a cambio de cada información, con lo que el juego introduce una dinámica omnipresente de algo parecido al regateo en la interacción con personajes.

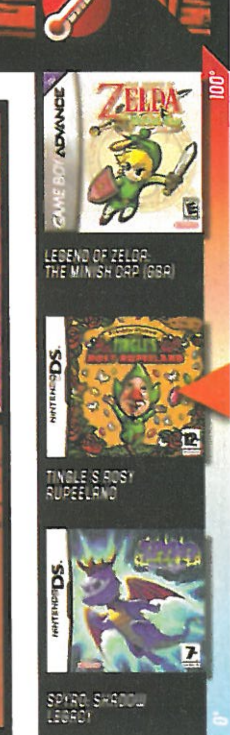
Luego está la exploración obsesiva de los mapas, incentivada, además, por la posibilidad de completar mapas (aquí lo aprendió el hombre) que luego vender para, efectivamente, conseguir más Rupias. Pero todo transpira una cierta levedad decepcionante.

THE BODYGUARD TINGLE PODRÁ CONTRATAR GUARDAESPALDAS PARA FACILITAR LOS COMBATES_









LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP (GBA)

TINGLE'S ROSY RUPEELAND

SPYRO: SHADOW LEGACY

CONCLUYENDO: Una nueva aproximación a la aventura podría ser realmente interesante si presentara mayor profundidad. La realización de mapas, por ejemplo, ni siquiera se aproxima a las posibilidades que ofrecerá Phantom Hourglass.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
6,9	7,0	6,5	7,0	6,5

NINTENDO DS



12+
PSP

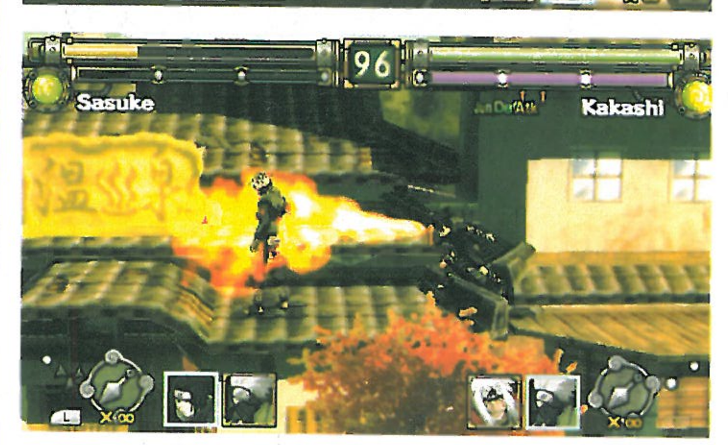
_GÉNERO LUCHA DE NINJAS IMBERBES
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NAMCO BANDAI
_DESARROLLADOR CYBERCONNECT 2
_DISTRIBUYE UBISOFT
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB NARUTOHEROES.NAMCOBANDAIGAMES.COM



CHICAS CABREADAS UN TÓPICO DEL ANIME JAPONÉS: LAS FÉMINAS RABIOSAS



ESPECTÁCULO CEL-SHADING EL USO DE ESTA TÉCNICA OFRECE GRANDES RESULTADOS EN EL JUEGO







_CHIARAFAN

NARUTO ULTIMATE NINJA

UNA AUTÉNTICA INVASIÓN DE TÍTULOS PROTAGONIZADOS POR EL JOVEN NINJA ESTAMOS SUFRIENDO, OIGA. Y QUE TODOS SEAN AL MENOS COMO ESTE...

Mientras **UbiSoft** prepara el desembarco del último fenómeno nipón del anime y el manga en la nueva generación (como has podido comporbar en nuestra sección **Súper-Nuevo**), **Namco Bandai** sigue produciendo títulos de la franquicia a una velocidad vertiginosa. De nuevo son los programadores de **CyberConnect 2** los que se han encargado de dotar a las **PSP** occidentales de su ración de aventuras narutiles, ya que el juego que nos ocupa está pensado expresamente para nuestro mercado.

Ante nosotros tenemos una especie de adaptación de la saga *Narutimate Hero*, o como es conocida por estos lares, *Ultimate Ninja*, que pronto verá cómo su segunda entrega para **PS2** es publicada en nuestro país. Es una adaptación y, en cierto modo, reducción de las características de la misma, ya que se han eliminado casi todos los elementos de aventura y RPG para centrarse en la lucha uno contra uno, que a fin de cuentas es lo importante y más llamativo de la serie. Y esta sigue siendo tan directa, accesible y vertiginosa como siempre, una especie de versión de *Super Smash Bros*, pero con muchas más posibilidades y superior carga de estrategia y táctica. Con sólo un botón para los ataques, otro para cubrirse, uno para saltar y otro más para lanzar objetos se consiguen espectaculares combos y maniobras entre la tierra y el aire, gracias a los bellos y conocidos escenarios con varias alturas donde los protagonistas se mueven con soltura gracias a un efectivo *zoom*.

La mayor novedad de esta entrega es la posibilidad de formar un equipo de tres personajes para combatir en el Modo Historia (algo similar a lo visto en la histórica saga *King Of Fighters*) y disfrutar de ventajas según el equipo escogido (si reunes a los amigos tendrás mayores opciones de victoria). Por supuesto, cuenta con una opción de multijugador que alargará su vida de forma considerable. Puede que a los más puristas del género se les quede corto, pero es sin duda el juego ideal para echar una partida mientras esperamos el autobús.



LUCHA DIRECTA Y ACCESIBLE QUE ENCANDILARÁ A LOS FANS DE LA SERIE DE ANIME Y GUSTARÁ A LOS FANS DEL GÉNERO

CONCLUYENDO: No va a romper ningún molde en el género de los beat'em-ups, pero se trata de una más que correcta adaptación de una saga que ya ha dado muy buenos resultados en PS2.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PSP GLOBAL
8,2	8,4	8,6	7,5	8,0




_GÉNERO COROS Y DANZAS INTERGALÁCTICAS
_PAIS CANADÁ _COMPAÑÍA ELECTRONIC ARTS
_DESARROLLADOR EA MONTREAL
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.EA.COM/BOOGIE/

WII • NDS • PS2

VERSIÓN COMENTADA

IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES DE BONUS SE INDICAN EN PANTALLA_

_JOHN TONES

BOOGIE

UN NUEVO INTENTO DE EA DE APROXIMARSE AL MERCADO CASUAL NO PODÍA HABER DADO DE SÍ UN JUEGO MÁS... CASUAL

ELITE BEAT AGENTS (DS)

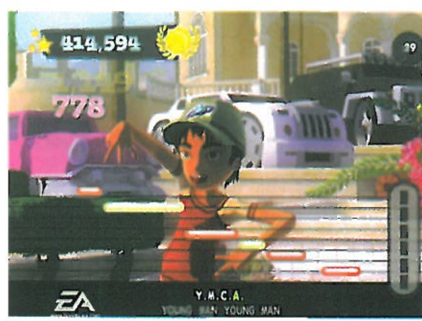
DANCING STAGE SUPERNOVA (PS2)

BOOGIE

Boogie tenía un potencial tremendo: el empleo del *wiimote* y el nunchaco para marcar el ritmo y configurar los pasos de un bailarín, todo ello al ritmo de clásicos de la música *dance* (¡karaoke incluido!): prometía un entretenimiento muy poco *hardcore*, pero llamativo en un mercado saturado por *singstars*, y para una consola además que, dada su entrega al mercado *casual*, tardaba en tener un juego de estas características. El resultado, sin perder parte de la chispa que lleva implícito su punto de partida, carece de profundidad para enganchar al jugador más allá de media hora.

En ***Boogie***, el ritmo del baile se marca con el *wiimote* como si fuera un metrónomo. Con el nunchaco (opcional) se puede mover al personaje por el escenario en busca de bonus, y los pulsadores frontales de ambos mandos disparan multiplicadores de puntos que, sin duda, son lo más divertido del juego (ya que, por ejemplo, obligan al jugador a mover el mando en las cuatro direcciones en sencillos combos). Por desgracia, eso es todo: el juego se domina en un par de partidas, y escuchar el bien escogido repertorio (aunque no siempre bien versioneado) de 40 canciones se convierte en el mayor aliciente para avanzar por el Modo Historia. Tampoco ayuda la simplicidad del karaoke, donde sólo hay que entonar, no es necesario repetir la letra. El Modo Multijugador es divertido, aunque no destaca en una consola que tiene una de sus mayores bazas en el juego colectivo.

Boogie no es un mal juego, pero su jugabilidad levemente hueca y lo sencillo de su manejo limitan sus posibilidades. La consabida grabación y edición de vídeos dará cuerda a los más mañosos, pero el juego... es lo que es.



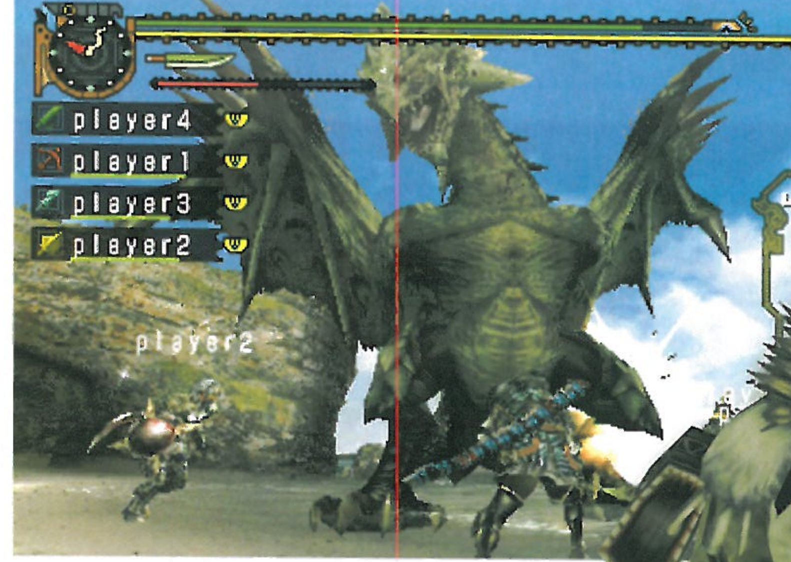


¡TRESDÉ! Aunque el efecto final esté lejos de resultar espectacular, el gimmick de las gafas 3D para salpimentar los vídeos es uno de los más agradecidos del juego_

CONCLUYENDO: Boogie parte de unas intenciones lógicas: un juego de baile para Wii. Los resultados no son revolucionarios, pero bien acompañado y bien ebrio, puede dar lugar a algún momento de brillantez colectiva.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii GLOBAL
7,0	8,0	6,5	6,5	7,2







MGS: PORTABLE OPS

MONSTER HUNTER FREEDOM 2

MONSTER HUNTER FREEDOM

_MELONGASOIL

MONSTER HUNTER FREEDOM 2

BÚSCATE UN TRABAJO O LAS CLASES LEJOS DE CASA: VAS A NECESITAR TIEMPO PARA ESTE TÍTULO DE CAPCOM

La experiencia nos ha demostrado que hay ciertos títulos y géneros que, por un motivo que desconocemos, se juegan mejor en una consola portátil. *Monster Hunter* no ha sido la primera serie, ni será la última, que arranca su andadura en una consola de sobremesa y se convierte en todo un éxito portátil bajo el *hardware* de **PSP**. Así, **Capcom** aprovecha el hueco en el mercado para crear una nueva entrega de la saga, totalmente nueva y original, que aprovecha al máximo el *hardware* de **PSP** de forma nativa, en lugar de adaptar tanto su apartado gráfico como su control de una versión técnicamente superior.

A grandes rasgos y a primera vista, el planteamiento de *Monster Hunter* es lo más básico y repetitivo que se puede alguien imaginar: el jugador siempre parte de un mismo poblado, donde le serán encomendadas una serie de misiones que deberá cumplir antes de volver al punto de partida de nuevo. Qué tostón, ¿no? Bueno, básicamente, es como decir que *GTA* es un juego en el que tienes que montar en coche y cumplir misiones cuyos objetivos no son muy políticamente correctos; es en los matices, en las maneras y, sobre todo, en el argumento, donde ambos títulos ganan enteros.

Es cierto que ***Monster Hunter Freedom 2*** y cualquier entrega de *GTA* se parecen como un huevo a una castaña, sobre todo en la puesta en escena, pero es la mejor forma de decir que el título de **Capcom** es más de lo que el ojo ve (a través de una primera partida, por ejemplo)... algo así como los Transformers.

Lo que está claro es que es uno de esos títulos que atesoran horas de diversión a las que solo accederemos tras sufrir una serie de tutoriales y de niveles básicos y simplones. Eso sí, el maestro que te enseñará todo lo que necesitas saber amenizará el transcurso de las monótonas misiones de tutorial con jocosos comentarios.

Mucho más que cazar monstruos.

Aunque es su premisa más básica, en ***Monster Hunter Freedom 2*** tendremos que preocuparnos por otras muchas cosas que poco tienen que ver con cazar. Lo primero que tendrás que hacer en el juego es equiparte con una buena armadura (hay más de 1400 partes distintas de corazas para protegerte) y decidir el tipo de armamento en el que te piensas especializar (de entre más de 70 armas diferentes), algo que condicionará totalmente tu manera de actuar en el juego.

Para poder llevar a buen puerto las misiones más complejas no bastará con matar monstruos y sobrevivir. Será necesario hacer uso del entorno para conseguir determinados objetos vitales: tendrás que utilizar un pico para conseguir determinados objetos, una caña de pescar para hacerte con pescado e incluso ejercer de alquimista, recogiendo y mezclando diferentes elementos para dar con pociones de todo tipo.

La gran cantidad de objetivos que tendrás que afrontar, las diferentes formas de completar cada una de las misiones y las grandes posibilidades de personalización de tu personaje son lo que hacen grande a ***Monster Hunter Freedom 2*** y lo convierten en un juego muy extenso y no menos adictivo.

Si las 270 misiones del juego y los 70 diferentes monstruos a los que te enfrentarás se te quedan grandes, también puedes intentar completarlas junto a tres amigos a través de *wi-fi*. Lo malo es que tendrá que ser en modo *ad-hoc* y no a través de internet.

Si todo lo mencionado en el texto aún no te ha convencido, básicamente porque eres un *freak* que solo responde a las fluctuaciones del mercado lúdico nipón, agárrate: ***Monster Hunter Freedom 2*** es, con diferencia, el título de PSP más vendido hasta la fecha en Japón, con más de un millón y medio de copias (700.000 durante el primer fin de semana); el 51,5% de los nipones que se hicieron con el juego, ¡compraron la consola exclusivamente para jugar con ***Monster Hunter Freedom 2***!

UN TÍTULO MUCHO MÁS PROFUNDO DE LO QUE PARECE INICIALMENTE

_GÉNERO SIMULADOR DE CAZADOR/PESCADOR/MINERO...
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA CAPCOM
_DESARROLLADOR CAPCOM
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE AD-HOC
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.CAPCOM.COM/MONSTERHUNTER



¿TE DA MIEDO IR SOLO? Si no eres capaz de acabar con ciertos monstruos (algunos llegan a desesperar), siempre puedes unirte a tres amigos y disfrutar de una cacería ad-hoc en compañía.

Y ADEMÁS DE CAZAR...

Para poder completar con éxito muchas de las misiones del juego, no solo tendrás que cazar; cuando consigas la caña de pescar podrás hacerte con pescado en las zonas adecuadas, el pico te dará acceso a ciertos objetos y tendrás que recoger todo tipo de hierbas e items para combinarlos y dar con pociones varias.

DISPARANDO PINTURA Aunque pueda resultar difícil perder de vista a seres como este, la pistola de paintball te permitirá marcar a los monstruos para que aparezca su situación en el mapa.

CONCLUYENDO: Para variar, a PSP llega un título profundo, largo, adictivo y original. Al principio abruma su desarrollo y cuesta arrancar, pero en pocas horas estarás enganchado a la aventura sin remedio.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,5	7,0	8,8	8,9	8,7



DE TURISMO CON MI FUSIL EN SICILIA TE ESPERAN LOS MUCHACHOS DE MUSSOLINI, CON UNA SONRISA EN EL ROSTRO Y UNA GRANADA EN LA MANO_

_NEMESIS

MEDAL OF HONOR
AIRBORNE

100°

MOH AIRBORNE

MOH EUROPEAN ASSAULT (PS2-XB)

MOH RISING SUN (PS2-XB)

DECIDE DÓNDE EMPEZAR LA FASE Y CÓMO ACABARLA... EN UNA CAJA DE MADERA O CARGADO DE MEDALLAS

Este año, la competición por ver quien se lleva el gato al agua en el campo de los FPS bélicos está mas reñida que nunca. La franquicia *Call Of Duty* ha decidido, con buen criterio, abandonar la Segunda Guerra Mundial por escenarios más actuales, mientras que *Medal Of Honor*, inventora del género, ha apostado por recrear una vez más la lucha de los aliados contra el Eje, pero con un novedad : esta vez tú decides desde dónde comenzar cada fase.

EA Los Angeles ya intentó ofrecer una mayor libertad de acción en el trepidante, aunque breve, *MOH European Assault* de **PS2** y **Xbox**, pero el arranque de cada misión siempre era el mismo. En esta ocasión, gracias al poderio gráfico de las consolas de nueva generación, es posible saltar en paracaídas sobre cualquier punto del escenario (de dimensiones considerables). Parece una chorrada, pero con ello se logra que cada partida sea diferente, al menos en la forma de afrontar las misiones. Nada más saltar del avión, tendrás que tomar una decisión que variará irremisiblemente el curso de la operación. Si optas por seguir las marcas de humo verde, podrás aterrizar junto a tus compañeros en lugares mas o menos seguros. Pero lo realmente divertido es aventurarse y caer en puntos más remotos. Tejados, campanarios o, en el peor, de los casos, frente a un nido de ametralladoras alemán. Si te matan, vuelves a saltar y punto, pero desperdiciar el mejor logro de este juego (la libertad de empezar dónde quieras) aterrizando siempre en el mismo punto es un error fatal.

MOH Airborne es impresionante, pero tambien muy corto, asi que es mejor extraerle todo el jugo desde el principio, que para eso has soltado más de 60 euros por él. Más adelante, con la practica, conseguirás dominar el arte del paracaidismo hasta el punto de aterrizar en salientes mínimos, algo que te será de mucha utilidad para afrontar la última



_GÉNERO **SHOOTER VIRIL Y PARACAIDISTA**
_PAÍS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **EA GAMES**
_DESARROLLADOR **EALA**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1-12** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.MOHES.EA.COM**



¡¡¡GERONIMOOOOOOOO!!!

Al saltar en paracaídas se te presentan dos opciones: aterrizar en la seguridad que ofrecen las señales de humo verde o echarle huevos y caer en lugares más remotos, como campanarios, tejados o tras las líneas enemigas.

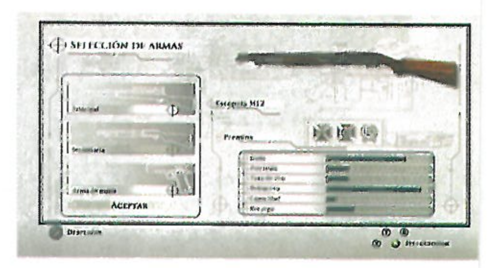






LAS TRES TEUTONAS ADOLF, OTTO Y GÜNTER NO LLEGARÁN VIVOS AL PRÓXIMO ESPECIAL NAVIDEÑO DE GÖERING_





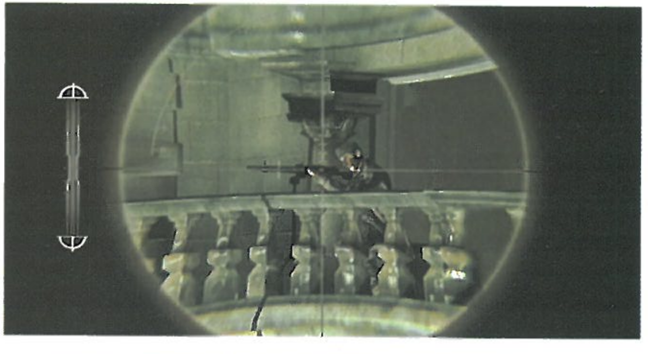
UNA TRABUCA MEJORADA Cuanto más y con mejor acierto utilices un arma, más subirá tu experiencia con ella y podrás mejorarla. Esto funciona hasta con las robadas a los nazis.

fase del juego, que transcurre en un torreón blindado repleto de nazis y con múltiples objetivos diseminados en diferentes pisos.

Por Europa a tiro limpio

MOH Airborne solo ofrece seis campañas, aunque son más extensas de lo que nos tiene acostumbrado la franquicia: por las grandes dimensiones de los escenarios y porque después de completar los objetivos que te plantean (en el orden que te de la gana), siempre sucede algo más que acaba complicando la misión. Empezarás la aventura en Sicilia y acabarás en Alemania, mientras combates a tropas con hasta ocho grados diferentes de experiencia y ferocidad en el combate. Los primeros enemigos que encontrarás son carne de cañón, saldos del ejército de **Mussolini**, pero más adelante esperan francotiradores alemanes y tropas de élite armadas con *panzerschrecks* y *gatling guns*. Afortunadamente, podrás traducir tu experiencia en combate en mejoras para cada arma, desde cargadores dobles a miras telescópicas. La recortada, por ejemplo, puede mejorarse con munición de perdigones y una bayoneta. Cuanto más y mejor uses un arma, más efectiva será. Y podrás utilizar estas armas mejoradas en los enfrentamientos *on-line* (que ofrecen batallas en equipo para 12 jugadores).

La sensación que trasmite ***MOH Airborne*** al finalizar la última misión es agridulce. Te lo pasas en grande con él, pero se hace terriblemente corto. Me lo fundí en dos tardes, y en nivel normal. Sí, me mataron un sinfín de veces, y llegué a desesperar con algunos de los objetivos de la última campaña, pero teniendo en cuenta todo el tiempo que ha invertido **EA LA** en el desarrollo del juego, no habría estado de mas añadir unas cuantas fases más antes de sacar el producto al mercado. Al final, te quedas con tantas ganas de seguir combatiendo que regresas a misiones ya superadas para mejorar tus armas favoritas con vistas al juego *on-line*. ¿Será este el ultimo *Medal Of Honor* ambientado en la Segunda Guerra Mundial? Quien sabe. Sólo espero que el siguiente sea tan divertido como ***MOH Airborne***... pero el doble de extenso.





CONCLUYENDO: MOH Airborne aporta los mejores gráficos y la mayor libertad de acción de toda la saga. Es una pena que tantos esfuerzos no hayan sido encaminados a incorporar un mayor número de fases: seis son pocas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
8,7	8,5	8,7	7,0		8,2







COMO EN UNA TIMBA Antes de empezar a competir podrás apostar la cantidad que desees contra cualquiera de los rivales. No siempre aceptarán...



ENTRE MONUMENTOS A través de los circuitos recorrerás la Ópera de Sidney, el Coliseo de Roma o la torre Eiffel de París. Ahí es nada...



CONTRA FAMOSOS Podrás competir contra el «ADN» de piloto de personalidades como este conocido gurú del tuning español.

_CHIARAFAN

JUICED 2

HOT IMPORT NIGHTS

THQ EXPRIME SU SAGA DE CONDUCCIÓN EN EL SALTO A LA NUEVA GENERACIÓN

Juiced 2 Hot Import Nights es uno de esos juegos que no pretende revolucionar el mercado con propuestas innovadoras, pero que consigue con efectividad lo que sus programadores pretendían: ofrecer un arcade de carreras completo, divertido, espectacular. Aunque en muchas ocasiones no puede escapar de la sensación de haber ofrecido esto mismo muchas veces.

Los cambios con respecto al primer *Juiced* son muchos: la ciudad imaginaria a pleno sol se cambia por parajes reales (El Coliseo de Roma, San Francisco, la Torre Eiffel) bajo la luz de la luna. La cosa gana en espectacularidad gráfica por todos lados; pese a no llegar a la excelencia de otros juegos recientes, sí que exprime las bondades de la nueva generación (y con la «vieja» hace otro tanto, resultando este esfuerzo bastante más meritorio) con bastante acierto y suavidad en su motor gráfico, tanto en el modelado de los vehículos (el juego ofrece un garaje bastante amplio de deportivos y utilitarios modificados de todas las épocas y fabricantes) como en el de los entornos. Cabe destacar que, pese al lógico abismo que existe entre las versiones **PS3/360** (prácticamente idénticas, por cierto) y las de la **PS2** y **PSP** (con estas dos pasa tres cuartos de lo mismo), la fluidez del motor gráfico es mayor en estas últimas. Quizás se deba a la mayor maestría y experiencia con la que cuentan los programadores a la hora de trabajar con estos sistemas, pero no deja de ser curioso este detalle.

El modo principal de juego vuelve a enredar con el *tuning* (de forma sencilla e intuitiva pero con muchas posibilidades, sobre todo en lo estético, ya que la parte mecánica, la más aburrida, se ha simplificado mucho), con las apuestas monetarias (que constituirán la forma más rápida, aunque también la más arriesgada, de hacernos con una buena cantidad de dinero)

PS3 • XBOX 360 • PS2 • PSP

_GÉNERO CARRERAS DE TUNEROS NOCTÁMBULOS
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA THQ
_DESARROLLADOR JUICE GAMES
_DISTRIBUYE THQ
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SÍ (PS3 Y 360)
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.JUICED2HIN.COM







DERRAPA. QUE ALGO QUEDA Conseguir que el coche realice estas maniobras no sólo servirá para tomar las curvas con estilo y chulería, sino para que se recargue la barra de nitro, con el consiguiente aumento de velocidad.



LAS PEQUEÑAS ESTA PANTALLA CORRESPONDE A LA VERSIÓN PSP. ARRIBA, PS2

e introduce algunos elementos nuevos como el ADN del conductor (el comportamiento que el jugador tenga en las distintas carreras irá definiéndolo) y la necesidad de ir completando una serie de objetivos en las carreras para ir avanzando (intimidar a diversos contrincantes, superar una velocidad determinada...). Todos estos elementos conjugados hacen que el desarrollo de esta modalidad principal bautizada como Trayectoria sea bastante variado y divertido. Además, se han eliminado algunos apartados bastante molestos que estropeaban la primera entrega, como aquel incomprensible calendario de pruebas. En cuanto al control, sigue basándose en el control del derrape a altas velocidades como clave para lograr la victoria. Al principio no harás más que chocarte contra los guardarraíles, pero en cuanto le pilles el truco al estilo de conducción la cosa mejorará bastante.

Sin duda, ***Juiced 2*** tiene todo lo necesario para convertirse en uno de los preferidos de los amantes de la velocidad, aunque antes de ello tendrá que enfrentarse a una dura competencia y, sobre todo, a unos usuarios que pueden empezar a estar algo cansados de experimentar con la misma propuesta una y otra vez, por muy bien realizada que se encuentre.

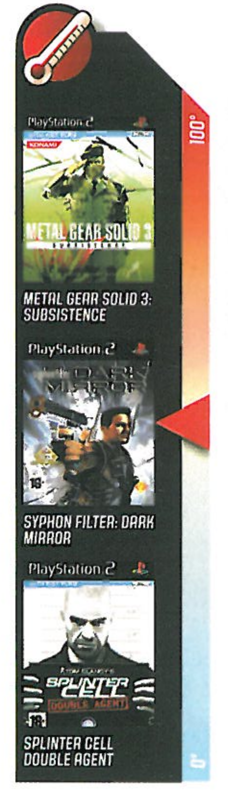
Una de sus mayores virtudes, y algo que puede redimirle en cierto modo de su falta de espíritu de riesgo son sus capacidades *on-line*. Tanto en **PS3** como en **Xbox 360** existen multitud de opciones en este sentido. Se podrán disputar carreras sencillas, campeonatos e incluso comprar y vender coches y diseños de las pegatinas para decorarlos. En **PS2** no existen tales opciones, mientras que en la portátil de **Sony** se limita al juego mediante el sistema *ad-hoc* (es decir, consola contra consola en el mismo espacio, sin posibilidades de juego *on-line*).

LA SEGUNDA ENTREGA DE JUICED PRESENTA UNA MECÁNICA SIMILAR AL JUEGO ORIGINAL, AUNQUE CON MAS POSIBILIDADES



GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PSP GLOBAL	PS3 XBOX 360 GLOBAL	PS2 GLOBAL
8,6	8,4	8,2	8,3	8,5	8,4	8,5

PlayStation 2
16+
PS2
_GÉNERO **SHOOTER VENIDO A MÁS**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **SONY BEND**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **SYPHONFILTERDARKMIRROR-THEGAME.COM**





Grado de Carrera. Tendrás que ganarte el acceso a gran parte del armamento del juego. Para conseguirlo, tendrás que especializarte en sigilo, uso de armas blancas, rifles de francotirador, etc...





SOLO NO PUEDES... Con amigos, sí. Durante el transcurso de la aventura, tendrás que luchar junto a otro personaje e incluso ponerte en la piel de, por ejemplo, Lian Xing, para avanzar_

_MELONGASOIL

SYPHON FILTER
DARK MIRROR

EL PRIMER SYPHON FILTER PORTÁTIL TAMBIÉN FUE EL MEJOR DE LA SAGA; AHORA PODRÁS DISFRUTARLO EN PS2

Si bien es cierto que hay cientos de aficionados a la saga protagonizada por Gabriel Logan, hasta hace unos meses, con la aparición en **PSP** de *Dark Mirror*, no se le ha dado a *Syphon Filter* el respeto que se merecía; y es que si existe un juego al que le deban algo series como *Splinter Cell*, ese es *Syphon Filter*. La calidad de la entrega para **PSP** ha inspirado a **Sony Bend** a explotar el filón en **Play-Station 2**, mejorando ciertos detalles gráficos y jugables.

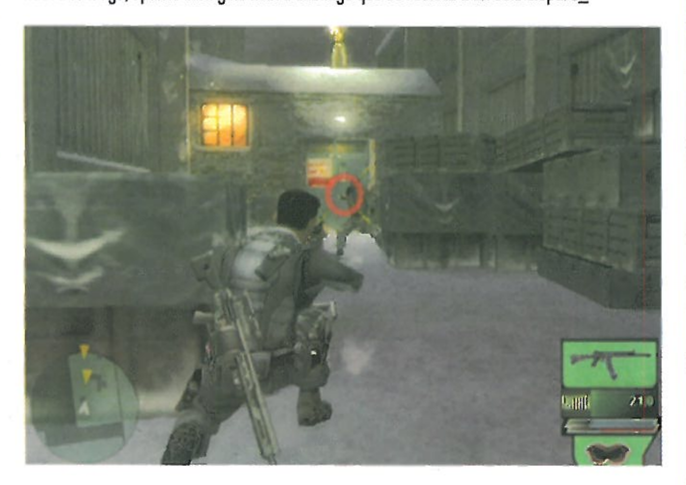
Básicamente, **Sony Bend** ha portado el juego aprovechando al máximo las posibilidades de **PS2**: texturas de mayor resolución que en la portátil, videos de mejor calidad, un *frame rate* más suave y, lo más importante, el uso del stick derecho para apuntar y mirar en cualquier dirección. Después de tanta mejora, parece que a los programadores de **Sony Bend** se les acabaron las ganas de portar el eficiente sistema de juego *on-line* que incluía el *Dark Mirror* de **PSP**, omitiéndolo totalmente en la versión para **PS2**, en la que ni siquiera podremos jugar a dobles en *split-screen* (que podría considerarse como un guiño a las primeras entregas de la saga).

Si no has jugado a la versión original, encontrarás en ***Dark Mirror*** una aventura con grandes dosis de *shoot'em-up* y un argumento por encima de la media. Si ya has jugado a la versión de **PSP**, te resultará tan cómodo apuntar con el stick derecho que puede que quieras volver a acabártelo.

LA MEJOR VERSIÓN DEL MEJOR SYPHON FILTER DE TODA LA SAGA



DISPARO A LA CABEZA La prodigiosa puntería de Logan se ha mantenido hasta esta nueva entrega; apunta bien y no habrá enemigo que se resista a un solo disparo_



CONCLUYENDO: Si te gusta la saga, esta entrega para PS2 es sin duda la mejor versión del mejor Syphon Filter. En él encontrarás aventura, exploración, disparos... pero no esperes encontrar Modo Multijugador porque no lo han incluido.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,8	8,6	8,4	6,5	8,4

MICROSOFT Y SUPERJUEGOS XTREME TE DAN LA OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UNA XBOX 360 EDICIÓN LIMITADA DE HALO 3 MÁS EL JUEGO, O UN SEGUNDO PREMIO COMPUESTO POR 5 LOTES DE 1 HALO 3. SI QUIERES PARTICIPAR, ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 3 DE NOVIEMBRE DE 2007.

REGALAMOS

1 PACK HALO 3

XBOX 360 + HALO 3

5 JUEGOS

XBOX 360

XBOX LIVE

HALO 3

16+

www.pegi.info

BUNGIE

Microsoft game studios

XBOX 360

EDITION / EDITION LIMITEE / EDICION LIMITADA / EDIZIONE LIMITATA

HALO 3

¿Cómo se llama el protagonista?

A) Jefe Maestro B) Redactor jeque C) CEO

XBOX LIVE ARCADE

XBOX 360

16+

www.pegi.info

SUPERJUEGOS xtreme

CONCURSO HALO 3

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra halosj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: halosj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una

3+

NINTENDO DS

_GÉNERO PINTAR, COLOREAR, PLATAFORMEAR
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA THQ
_DESARROLLADOR 5TH LEVEL
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.THQ.COM

_NEMESIS

DRAWN TO LIFE

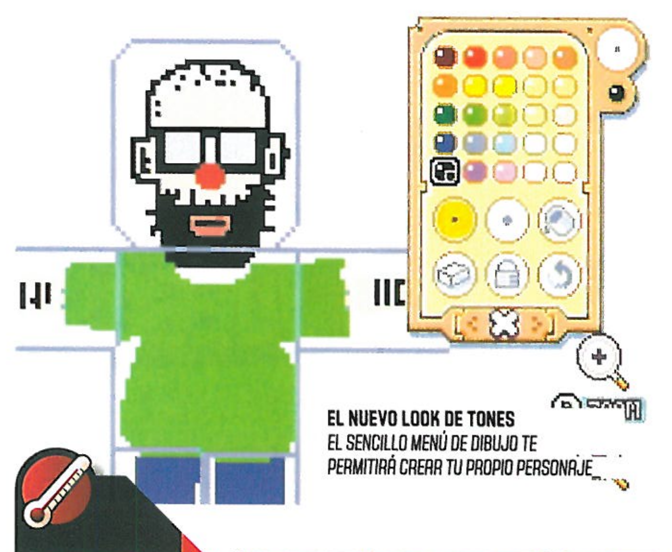
NO PODRÁS QUEJARTE DE LOS GRÁFICOS DE ESTE JUEGO... ¡PORQUE LA MAYORÍA LOS DIBUJARÁS TU MISMO!

Arcades de plataformas para **DS** hay muchos, pero ninguno tan original como ***Drawn To Life***. Y no es que ofrezca una mecánica rompedora ni mucho menos (es idéntica a la de cientos de cartuchos parecidos) o una historia innovadora (la típica lucha del Bien/Luz contra el Mal/Oscuridad). Lo que hace realmente único a ***Drawn To Life*** es que no habrá dos juegos iguales en todo el mundo, ya que tú mismo te encargas de dibujar al protagonista y otros elementos que encontrarás en el juego, desde plataformas a vehículos.

Aunque dado la ligereza del argumento, su relajada dificultad y el diseño *ultracute* de los raposas (las criaturas que rescatas), ***Drawn To Life*** parece destinado a los usuarios más jóvenes, dudo que exista un adulto sobre la faz de la tierra capaz de resistirse a la posibilidad de dibujar su propio héroe y ver cómo salta, dispara y corretea por fases plataformescas, con una animación extraordinaria. Utilizando el stylus de la **DS** y un modesto menú de dibujo, diseñarás tu personaje en minutos para tomar el papel del Dios de los raposas, protegiéndoles de la oscuridad y escuchando todas sus súplicas.

El juego combina la vista aérea del pueblo de los raposas (y un ligerísimo componente de aventura) con niveles cien por cien plataformeros que incluyen a su vez pequeños subniveles de mecánica *shooter*, a bordo de una nave espacial o un submarino (que tu también habrás coloreado a tu gusto). Todo sencillo, pero muy efectivo. De hecho, lo que empezó para mí como una partida de prueba acabó en una partida de más de cuatro horas. Y habría seguido jugando de no verme amenazado por el despido, porque aún me queda por completar cerca del sesenta por ciento del juego.

Por mucho que su simple mecánica pueda resultar repetitiva, la oportunidad única de volcar tu creatividad en el juego hacen de ***Drawn To Life*** una de las experiencias más divertidas y hermosas que te va a deparar la **DS**. Y no tendrás que ser **Picasso**... el sistema de cuadrículas lo hace accesible hasta para un gorila con temblores.



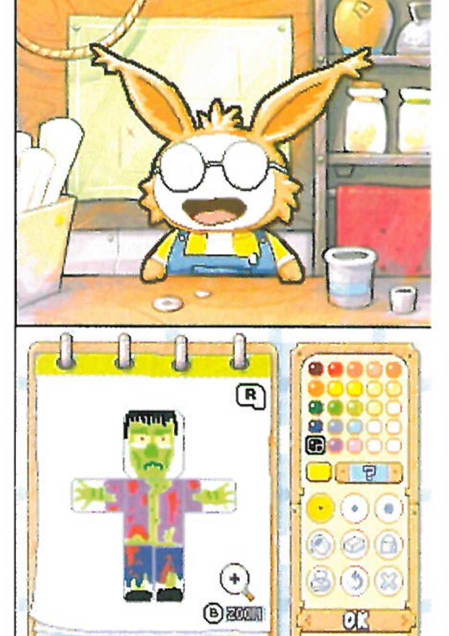
EL NUEVO LOOK DE TONES
EL SENCILLO MENÚ DE DIBUJO TE PERMITIRÁ CREAR TU PROPIO PERSONAJE

100°

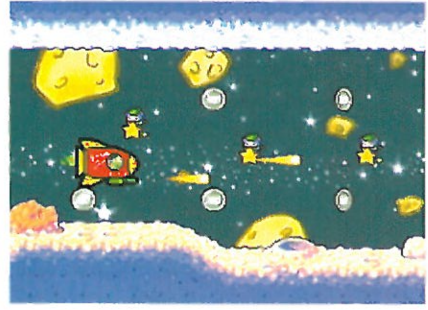
NEW SUPER MARIO BROS

DRAWN TO LIFE

SUPER PRINCESS PEACH







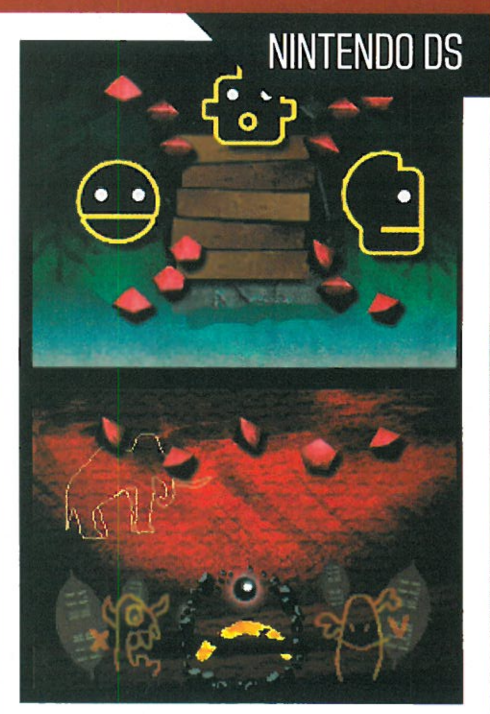


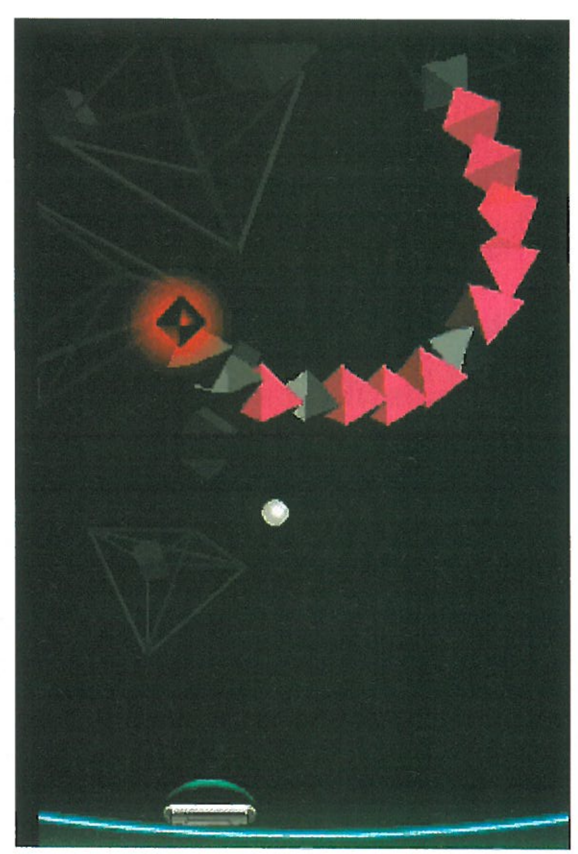
CONCLUYENDO: La portátil de Nintendo sigue sorprendiéndonos con propuestas tan originales como ésta: un plataformas en el que tú dibujas al protagonista. Parece una chorrada, pero se te caerá la baba al verlo en acción.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS GLOBAL
8,0	7,9	8,2	8,4	8,1



_GÉNERO **MACHACALADRILLOS TÁCTIL**
_PAIS **FRANCIA.** _COMPAÑÍA **SECRET STASH GAMES**
_DESARROLLADOR **ARKEDO STUDIO**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **NERVOUSBRICKDOWN.COM/SP/INDEX.HTML**





ESA ABSTRACCIÓN DE MODA En el tan imitado estilo Geometry Wars también se refugia Nervous Brickdown para alguno de sus niveles. Ladrillos que no son ladrillos, fluorescencias, cosas inexistentes... eh, un momento. Breakout ya era un poco así...



COLORES PLANOS Los niveles de ambientación exótica naïf, un clásico de DS al que Nervous Brickdown se acoje con gusto.



_JOHN TONES

NERVOUS BRICKDOWN

DIGÁMOSLO YA Y NOS EVITAREMOS LÍOS MÁS TARDE: LOS MACHACALADRILLOS NOS ENLOQUECEN

Son uno de los géneros emblemáticos de los videojuegos, sin equivalente en otras forma de ocio, y a él pertenecen obras maestras como nuestro *all-time favourite Arkanoid II: Revenge of Doh*. Tenía lógica que **Nintendo DS** acabara recibiendo su propia ración de clones del *Breakout*, y mientras esperamos el ansiado aterrizaje del nuevo *Arkanoid* (¡el-man-do!), ***Nervous Brickdown*** es perfecto para ir abriendo boca.

Este nuevo juego de los franceses **Arkedo Studios** opta por no copiar el *Breakout* clásico con unos cuantos ladrillos destructibles y una raqueta convencional, sino que presenta varios niveles, cada uno con su estética y mecánica particular. Así, en Paper hay que esquivar manchas de pintura y derribar dibujos, en Speed la pelota se convierte en un rayo láser y en Retro se combina el ladrillismo con los juegos de plataformas de la vieja escuela. En algún caso, como el de los atmosféricos niveles Ghost, se puede incluso soplar a la **DS** para desviar la trayectoria de la bola.

¿El problema? Que somos unos abuelos, odiamos los ladrillos que ocupan media pantalla y hubiéramos preferido un sensato y convencional clon con el *gameplay* clásico. Pero como alternativa y para calmar el mono, es un interesante sustituto.

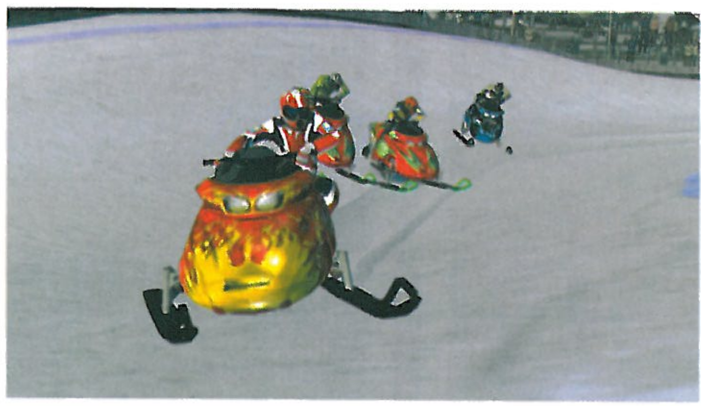




_GÉNERO SIMULADOR DE MOTERO EN LA NIEVE
_PAIS SUECIA _COMPAÑÍA VIRGIN PLAY
_DESARROLLADOR COLDWOOD INTERACTIVE
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.COLDWOOD.COM

PS2

3+







MÁXIMA ADRENALINA En los saltos podrás hacer impresionantes piruetas para ganar más dinero.

_EDGAR & CIA

SNOW X RACING

SI ALGUNA VEZ QUISISTE CONDUCIR UNA MOTO DE NIEVE A TODA VELOCIDAD POR PELIGROSOS CIRCUITOS ALPINOS YA PUEDES CUMPLIR TU SUEÑO

A pesar de que los juegos de *snowboard* son bastante habituales en nuestras consolas, las motos de nieve no se han prodigado mucho en los videojuegos. **Virgin Play** esta vez se ha atrevido y nos trae un título interesante que combina luces y sombras. En el apartado de luces tenemos una sensación de velocidad muy lograda y una física de las motos y los conductores bastante realista. En cuanto a las sombras, las texturas son algo pobres, sobre todo en lo que se refiere a elementos del escenario como árboles o rocas. Además el motor gráfico muestra fallos de *clipping*, que aparte de ser molesto provoca que a veces nuestro vehículo se quede enganchado en una valla y no pueda avanzar. El control de las motos es sencillo de dominar y se nos da la posibilidad de correr contra la CPU, contra un amigo, o participar en el Modo Carrera para llevar a nuestro corredor a lo más alto.

GLOBAL
7,0



_GÉNERO AVIONES PARA HOMBRETONES
_PAIS RUMANÍA _COMPAÑÍA UBISOFT
_DESARROLLADOR UBISOFT RUMANÍA
_DISTRIBUYE UBISOFT
_JUGADORES 1-16 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB
BLAZING-ANGELS.US.UBI.COM/SECRETMISSIONS/

PS3 • XBOX 360





FORTALEZAS VOLANTES SÍ, SÍ, HAY QUE ENFRENTARSE A ZEPELINES GIGANTES_



_STAN BY

BLAZING ANGELS 2: *SECRET MISSIONS OF WWII*

AVIONCITOS DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL PARA AMANTES DEL ARCADE BÉLICO. DECIMOS SÍ.

Aquí uno disfrutó lo suyo hace años con juegos como *Aces over Europe*: Segunda Guerra Mundial, avioncitos sin parafernalia tecnológica que distraiga demasiado (sí a la mirilla frente al sofisticado HUD)... Así que *Blazing Angels* me tenía ganado casi de entrada. ***Blazing Angels 2***, para mi regocijo -y el de cualquiera con debilidad por la II G.M. y los cazas de hélice- pule un poco la oferta y redunda en el carácter eminentemente arcade del juego. Los controles están un poco más afinados: la configuración es la misma (un stick para velocidad, otro para maniobras, gatillo para disparar), pero el seguimiento de objetivos es más amable. Se pilotan varios aviones experimentales, pueden comprarse mejoras, y las misiones presentan algo más de variedad y espectacularidad (volar sobre trenes para dejar a un espía, infiltrarse con aviones enemigos), así como los enormes escenarios (teniendo incluso que luchar contra el viento). El multijugador, competitivo y cooperativo, con nuevos modos, es la guinda. Nada revolucionario, pero muy disfrutable.

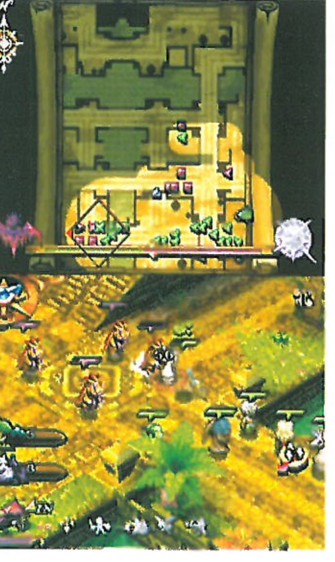
GLOBAL
7,9

12+

NINTENDO DS



_GÉNERO ESTRATEGIA PORTÁTIL EN TIEMPO REAL
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SQUARE ENIX
_DESARROLLADOR BROWNIE BROWN
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS INGLÉS
_WEB WWW.HEROESOFMANA.ES







HEROES OF MANA (NINTENDO DS)

SWORD OF MANA (GAME BOY ADVANCE)

CHILDREN OF MANA (NINTENDO DS)



HEMORRAGIA 2D Las escenas estáticas, dibujadas a mano, son auténticas obras de arte.







_THE ELF

HEROES OF MANA

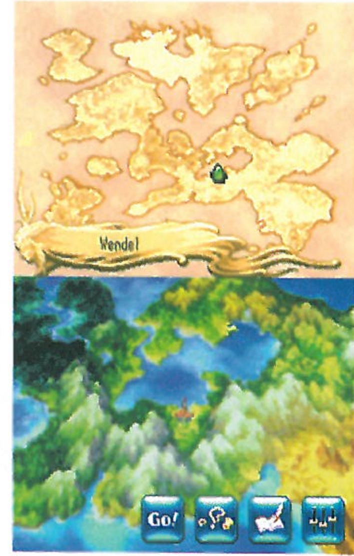
ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL DE LA MANO DE KOICHI ISHII

La evolución de la saga *Mana* era uno de los claros objetivos de su director, **Koichi Ishii**, a la hora de dar forma al proyecto *World Of Mana*. Tras un par de entregas para móvil y otros dos capítulos no excesivamente afortunados (*Children Of Mana* para **DS** y *Dawn Of Mana* para **PS2**) le llega el turno al más sobresaliente episodio de las nuevas andanzas de la serie. ***Heroes Of Mana*** es estrategia en tiempo real y viene avalado por los creadores de *Magical Starsign* y *Sword Of Mana* y por la compositora **Yoko Shimomura** (*Parasite Eve, Kingdom Hearts*).

La historia se dibuja ante nosotros a través de bellas escenas estáticas entrelazadas con reveladoras secuencias de vídeo, numerosos diálogos entre personajes (ojo, el juego está en inglés), un mapa general y como eje principal y omnipresente, los escenarios 3D donde tienen lugar las batallas y el desarrollo activo del juego. La nave Nightswan se convertirá en el centro de operaciones, en su interior podrás construir las instalaciones e invocar a las unidades de apoyo. Una vez fuera de ella dirigirás, *stylus* en mano, a los protagonistas siguiendo los pasos de un sencillo y adictivo ciclo jugable que se repetirá en cada escenario: buscar recursos para construir instalaciones y así crear las suficientes unidades de apoyo que te permitan afrontar con garantías el duelo frente al enemigo.

Y todo esto a través de la pantalla táctil, en tiempo real y con la posibilidad de intercambiar entre las dos pantallas de **DS** con el fin de tener un acceso total al mapa y a las unidades. Así es ***Heroes Of Mana***, profundo y a la vez sencillo. Sabe plantear una buena historia con personajes carismáticos y no exenta de dramatismo que se extiende a lo largo de 27 capítulos y más de 30 horas de juego, con extras tan sugerentes como 43 mapas de *bonus*. La saga evoluciona, pero el alma permanece.





CONCLUYENDO: HOM huye del clásico desarrollo action- RPG de la saga para mostrar lo bien que le sienta la estrategia en tiempo real. Buen motor gráfico 2D y 3D, control intuitivo, atractivo guión y gran banda sonora. Está en inglés.

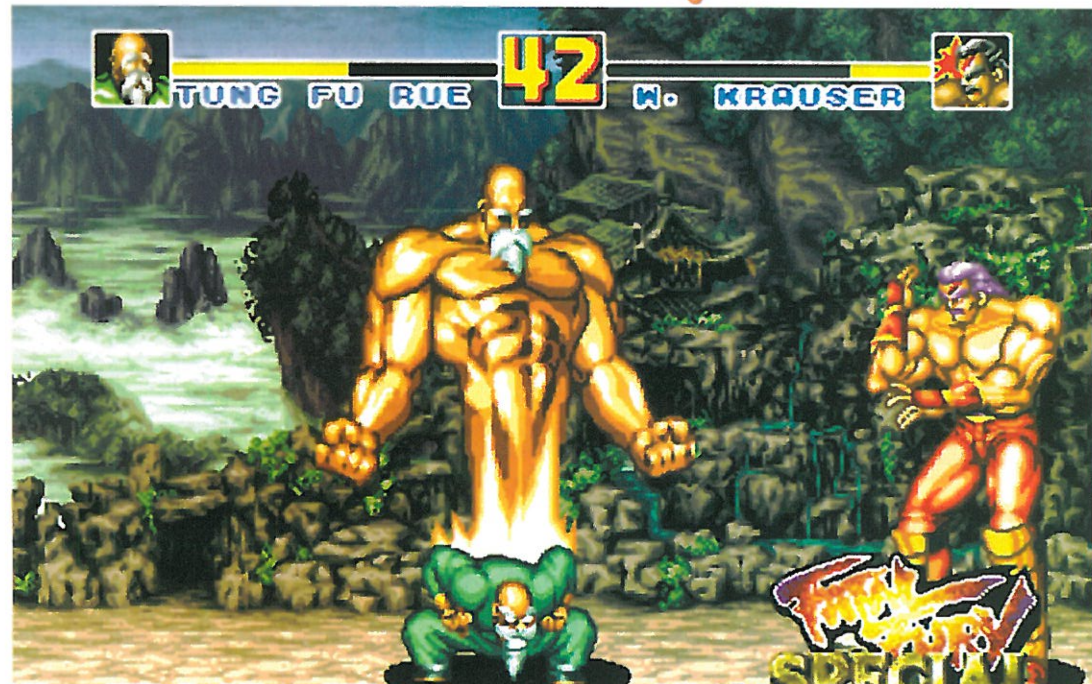
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,4	8,9	8,4	8,5	8,5

XBOX LIVE arcade

XBOX 360



_GÉNERO **HOSTIAS MULTIDIMENSIONALES**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SNK PLAYMORE**
_DESARROLLADOR **MILESTONE**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **INGLÉS** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.XBOX.COM**



LUGARES COMUNES Esta imagen tanto podría recordar a cierto personaje de cierta serie manga muy de moda en aquella época, como inspirar esos chistes de pedos que tanto gustan a ciertos miembros de Xtreme. Lo importante es que los ataques especiales de Fatal Fury Special son espectaculares_



SPAIN ISN'T DIFFERENT En Fatal Fury Special no podía faltar la representación patria, con capote incluido. Gracias a la HD el «Toriles» del fondo se ve mejor que nunca_







SANGRE DE SU SANGRE Los hermanos Bogard debaten quién hace mejor uso de los tintes para el pelo_

_CHAIKO

FATAL FURY SPECIAL

NO ABUNDAN LOS BEAT'EM-UPS CLÁSICOS EN XBLA, Y LA ÚLTIMA INCLUSIÓN EN LA LISTA ES, YA LO DICE EL TÍTULO, ESPECIAL

100°

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (LIVE)

FATAL FURY SPECIAL (LIVE)

STREET FIGHTER II' HD (LIVE)

Tal vez sagas como *Art of Fighting* o -sobre todo- *The King of Fighters* sean las más célebres dentro de la larga lista de *beat'em-ups* producidos por **SNK** para su prodigiosa **NeoGeo** en los tiempos de gloria del género (y mucho después, contra todo pronóstico), pero la saga que tiene el honor de haber inaugurado el género en dicho sistema es *Fatal Fury*. Como juego de lucha, su aportación al género no fue nada desdeñable, y puesto en perspectiva a través del tiempo se puede hablar del eslabón perdido en el paso de las dos a las tres dimensiones: la marca distintiva de *Fatal Fury* es la inclusión de dos planos de profundidad en la pelea, pudiendo el luchador moverse por ellos, y amplificando las posibilidades tácticas del combate. ***Fatal Fury Special*** se presentó en 1993 como una versión actualizada y expandida de *Fatal Fury 2*, con más personajes y jefes finales jugables, al uso de lo que **Capcom** estaba haciendo con su *Street Fighter II*. La conversión para **Xbox 360** roza la perfección en lo que a autenticidad se refiere, con gráficos ligerísimamente retocados para adaptarse a las HD-TV y añadiendo la posibilidad de juego *on-line* (sin el más mínimo problema de *lag*), pero conservando el juego como fue concebido para **NeoGeo**, sin cambiar ni una nota de su banda sonora o limpiar las voces para actualizarlas. Los puristas del juego limpio se alegrarán de saber que el juego conserva su aterradora dificultad original, y que por una vez no hay créditos infinitos, ya que el juego solo concede cuatro. El control, completamente configurable, responde muy bien, y el precio es el más competitivo del género dentro de **XBLA**. Ahora la pregunta es: ¿para cuándo más clásicos de **NeoGeo**?

CONCLUYENDO: Una conversión perfecta de un verdadero clásico de las peleas bidimensionales, incluyendo un fluido modo on-line y toda la magia y carácter que solo compañías elegidas como SNK sabían aplicar a sus personajes. Imprescindible.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
8,7	7,0	9,0	7,5		8,1

_GÉNERO SHOOTER SIDERAL Y MULTIJUGADOR
_PAIS EE.UU. _COMPAÑÍA LUCASARTS
_DESARROLLADOR REBELLION
_DISTRIBUYE ACTIVISION
_JUGADORES 1-16 _ON-LINE SI
_TEXTOS Y VOCES INGLÉS
_WEB WWW.LUCASARTS.COM

12+ PSP





CASI SIN MANOS EL CONTROL DE LOS VEHÍCULOS NO PUEDE SER MÁS SENCILLO_

_NEMESIS

STAR WARS BATTLEFRONT: *RENEGADE SQUADRON*

BATALLAS EXCLUSIVAS PARA PSP, CON MÁS JUGADORES Y UNA MECÁNICA MÁS SENCILLA

Fue tan tremendo el éxito de ventas de la versión **PSP** de *Star Wars Battlefront II* que **LucasArts** y **Rebellion** no han dudado en repetir la fórmula, en una entrega exclusiva para la portátil de **Sony** encaminada a potenciar al máximo el principal atractivo de la entrega anterior: los combates *on-line*, tanto en *ad-hoc* como en infraestructura.

Star Wars Battlefront: Renegade Squadron recrea, una vez más, los escenarios de las dos trilogías galácticas de **George Lucas** a través de tres Modos de juego principal: una campaña para 1 jugador (11 niveles que se quedan algo cortos), las mencionadas batallas multijugador (con 8 combatientes en *ad-hoc* y hasta 16 en infraestructura) y la estrategia correosa y peluda del Modo Galactic Conquest. Puede que la oferta no sea muy original, pero si resulta mucho más accesible que la anterior. Las quejas de los usuarios han animado a **Rebellion** a pulir algunos aspectos de la mecánica del anterior *SW Battlefront* de **PSP**, como en el control de las naves espaciales, simplificado hasta el punto de que éstas aterrizan solas en los hangares.

Además, se ha dotado de mayor variedad a las misiones del Modo Campaña. No todas consisten en conquistar las bases de la facción rival: hay misiones de escolta, sabotaje, recuperación de componentes, etc, con el atractivo extra, para los *freaks* de *SW*, de combatir codo con codo con personajes que jamás habían luchado a pie de calle, como el besuguesco Almirante Ackbar.

Y si eso no te parece suficiente atractivo, podrás construir tu propio personaje, al estilo de los *Lego Star Wars*. Diseña tu propio hortera sideral, y lánzate a combatir contra mitómanos de *Star Wars* de todo el planeta.



A PIE O EN BURRA PODRÁS MONTARTE EN TODA CLASE DE VEHÍCULOS_



CONCLUYENDO: El Modo Campaña, aunque más variado que el anterior Battlefront de PSP, es demasiado corto. El verdadero potencial está en los combates multijugador. Ya sea en ad-hoc o en intraestructura, la diversión es casi ilimitada.

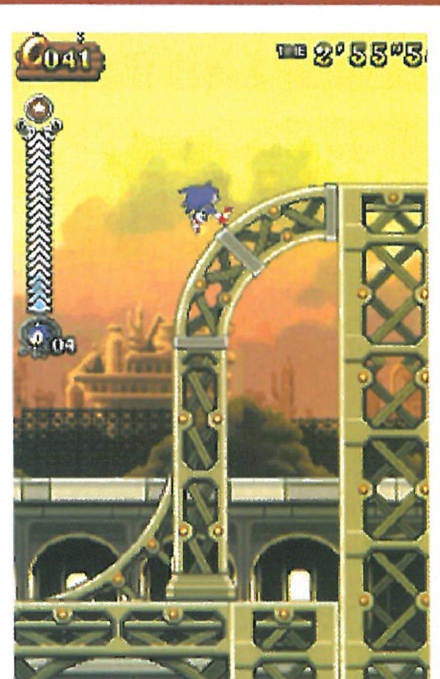
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,5	7,8	8,2	8,6	8,3

12+

NINTENDO DS



_GÉNERO PLATAFORMAS A DOBLE PANTALLA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR SONIC TEAM/DIMPS
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 2 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.SEGA-EUROPE.COM



MÁS CHULO QUE BUDA ¿Existe algo mejor que descender una colina? Sí, haciendo grind.









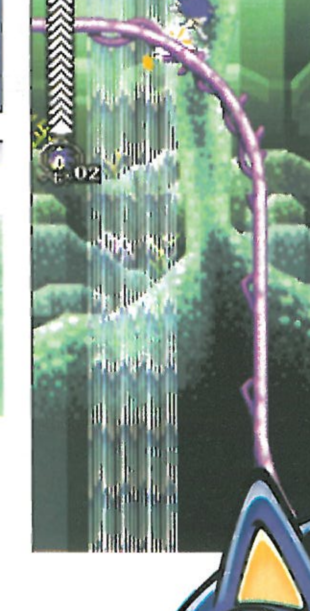


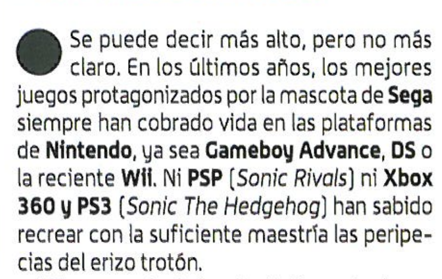
COGE CARRERILA Como en el anterior Sonic Rush, Dimps y Sonic Team han sabido aprovechar al máximo la pantalla doble de DS.

_NEMESIS

SONIC RUSH ADVENTURE







SONIC RUSH (DS)

SONIC RUSH ADVENTURE (DS)

SONIC RIVALS (PSP)

UNA VEZ MÁS, PARA DISFRUTAR DE UN BUEN SONIC HAY QUE ACUDIR A UNA PORTÁTIL DE NINTENDO.

Se puede decir más alto, pero no más claro. En los últimos años, los mejores juegos protagonizados por la mascota de **Sega** siempre han cobrado vida en las plataformas de **Nintendo**, ya sea **Gameboy Advance, DS** o la reciente **Wii**. Ni **PSP** (*Sonic Rivals*) ni **Xbox 360 y PS3** (*Sonic The Hedgehog*) han sabido recrear con la suficiente maestría las peripecias del erizo trotón.

Y buena parte de la culpa la tienen los japoneses **Dimps**. Sí, la misma gente que lleva años llenando las arcas de **Bandai** con los sucesivos *Dragon Ball Z* ha sabido trabajar codo con codo con el **Sonic Team** desde hace años para recrear toda la velocidad, carisma y jugabilidad de los *Sonic* clásicos de **MD**. Lo bordaron con los *Sonic Advance* de *GBA* e hicieron lo propio con el primer *Sonic Rush* de **DS**, utilizando la pantalla doble de la portátil de **Nintendo** para multiplicar por dos el campo de visión. Ahora regresan, un par de años después, para recuperar el mismo sistema de pantalla doble y aportar además unas cuantas novedades, como navegar entre islas esquivando obstáculos sobre una moto de agua o disparando desde una lancha.

No queremos ser pesados con el tema, pero Sonic nació en 2D y jamás debería haber abandonado esa mecánica. De acuerdo, ***Sonic Rush Adventure*** aporta unos cuantos guiños a la tridimensionalidad (eventos de unos pocos segundos en los que la cámara se pone a la espalda de Sonic), pero sigue fielmente las directrices marcadas por las entregas **MegaDrive**: *scroll* lateral, velocidades de vértigo, obstáculos a tutiplén y diferentes rutas a seguir.

El resultado volverá a hacer las delicias de los fans de Sonic, incluso de los más integristas, aunque el componente de aventura (navegar, construir vehículos con los materiales recogidos en los niveles) acaba lastrando el ritmo del juego. En eso era superior el anterior *Sonic Rush*: era correr y punto.

CONCLUYENDO: Toda la velocidad, jugabilidad y carisma de los Sonic de toda la vida, en una pantalla doble. No se puede pedir más... bueno sí, que Sega se ponga las pilas y haga algo parecido en PSP, en lugar del insípido Sonic Rivals.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,6	8,4	8,5	8,0	8,5

NINTENDO DS

Retro xtreme

100% AÑEJO - 0% NOVEDADES

Nº10
OCTUBRE 2007
GRUPO ZETA

JOUST

URIDIUM

ANT ATTACK

NES EN LA VIRTUAL CONSOLE

Another World

Cuidado con la oscuridad



NOTICIAS DEL SIGLO PASADO

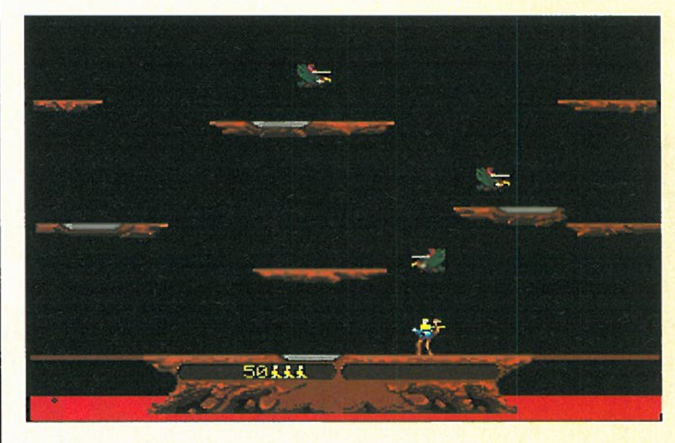
xtreme

LAS COSAS, COMO HAN SIDO
_JOHN TONES

La discusión acerca de si los videojuegos son o no arte nos parecía al principio estéril, luego una fuente de insensateces, y ahora un irritante lugar común que gusta tratar a la gente que no juega nada. Por eso, cuando alguien confunde churras con píxels, lo mejor es mandarle a darse una vuelta por ***Another World***: sus mudas cualidades pictóricas y su atrevido diseño, aún hoy propios de una obra casi de vanguardia, demuestran que lo que hay que hacer es menos discutir acerca de si ***Ico*** es arte o no, y más jugar a joyas ocultas en nuestro pasado reciente como nuestro retroprotagonista de este mes.





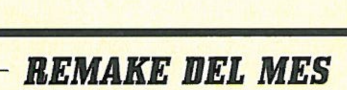




JOUST - LA PELÍCULA

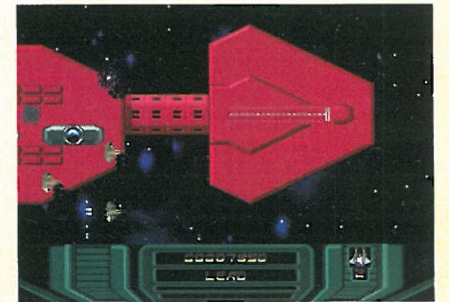
¿No te gustan las adaptaciones? Pues prepárate

Tal vez sea la noticia más sorprendente en los últimos meses, y a su vez una de las menos comentadas. ***Joust*** fue y es una verdadera marcianada, la idea de las justas medievales trasladada a un mundo de ciencia ficción y sustituyendo el típico caballo por una suerte de cruce de avestruz *hi-tech*, pterodáctilos, y varias locuras más. El caso es que la recién formada **CP Productions** ha adquirido los derechos para realizar nada menos que una adaptación cinematográfica escrita por **Marc Gottlieb**, en lo que definen como «*una mezcla de Gladiator y Mad Max*», con una Las Vegas suspendida en el aire en un futuro situado a 25 años de nuestra época. El acuerdo es el primero de lo que parece ser un proyecto a largo plazo por parte de **CP Productions** para adaptar toda una serie de videojuegos y explotarlos también en el mundo del cómic, empezando por una novela gráfica de ***Joust*** escrita por **Steven Elliot Altman**, y con la posibilidad de llevarlo más allá lanzando muñecos y todo tipo de *merchandising*. La productora afirma estar hablando con directores importantes para realizar la película, que esperan estrenar en junio de 2008. Recemos para que no sea tarde para proponérselo a **Uwe Boll**. **_Chaiko**



URIDIUM

http://www.minionsoft.com/





Transitar los caprichosos senderos y riscos de la memoria siempre supone un riesgo considerable. Tan fácil es caer en la cegadora nostalgia facilona como ignorar que el impulso creativo tras un juego suele ser el mismo tanto hoy como en aquel entonces. ***Uridium*** nació con vocación de juego rompedor, un *shoot'em-up* creado para ordenadores de 8 bits con el firme propósito de llevar el concepto unos cuantos pasos más allá de *Space Invaders*. «*Es que ya no se hacen juegos así*». Ni falta que hace. En ***Uridium*** se utilizó un revolucionario sistema para la época que consistía en atacar una serie de gigantescas naves, sobrevolándolas a placer en la dirección que uno quisiese, izquierda o derecha, pudiendo cambiar en cualquier momento, para ir destruyendo elementos en la superficie de la nave y combatiendo las oleadas enemigas hasta el final, cuando se debía aterrizar para concluir el nivel. El juego sorprendió por su propuesta, pero también por su ejecución técnica, fuese su *scroll* o su excelente banda sonora. El *remake* trae a los ordenadores actuales toda la magia del original en estado puro, con el obvio empujón a los gráficos, infinitamente más coloridos y definidos, y un agradecido soporte para pads, además del control clásico con el teclado. **_Chaiko**



CONCURSO
NINTENDO Y SUPERJUEGOS XTREME TE INVITAN A CAMBIAR DE DIMENSION CON MARIO. SI QUIERES PARTICIPAR PARA CONSEGUIR UNO DE LOS 15 «SUPER PAPER MARIO» DE WII QUE SORTEAMOS, SOLO TIENES QUE ENVIAR UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA O ENTRAR EN WWW.REVISTAXTREME.COM ANTES DEL 3 DE NOVIEMBRE DE 2007.
REGALAMOS
15
JUEGOS
Wii
SUPER PAPER MARIO
3+
PAL
Nintendo
¿Cómo se llama el archienemigo de Mario?
A) Bouncer B) Maquetator C) Bowser
xtreme
3+
Wii
Nintendo
CONCURSO SUPER PAPER MARIO
POR SMS AL 5575
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Solo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra mariosj espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: mariosj A
A TRAVÉS DE NUESTRA WEB: WWW.REVISTAXTREME.COM
Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.



_CHAIKO



ANOTHER WORLD

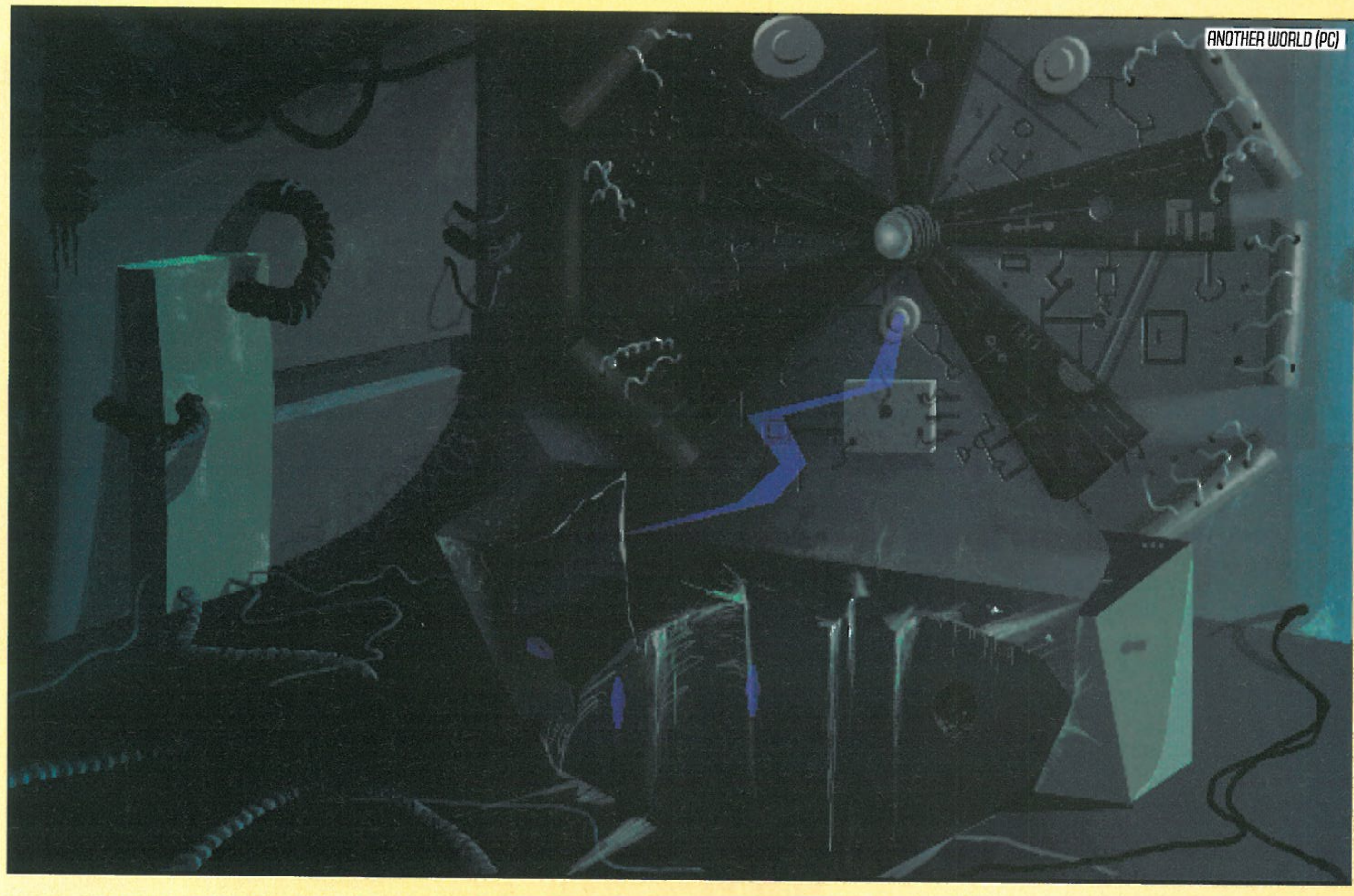
SI JUEGAS CON LOS LÍMITES DE LA CIENCIA PUEDEN PASAR DOS COSAS: QUE EL EQUILIBRIO UNIVERSAL TE DEVUELVA LA PELOTA, O QUE TE CONVIERTA EN SU PELOTA. A LESTER LE SUCEDIÓ LO SEGUNDO.

ANOTHER WORLD (PC)

El sueño de toda mente inquieta en los ochenta era el de crear un videojuego completamente distinto a los demás. Muchos crecimos experimentando con líneas de código copiadas de las primeras revistas dedicadas a los juegos de ordenador, fueran en Basic o en aquel extraño Código Máquina, e incluso un servidor se puso a programar su propia versión de *Salamander* a base de pegar trozos de distintos programas, proyecto que fue inmediatamente abandonado al aparecer la versión oficial del juego. Sin embargo, otros personajes demostraron más tesón y pasión, y ese es el caso de **Eric Chahi**, que haciendo de su sueño su profesión, pronto comenzó a desarrollar juegos para los por entonces novedosos ordenadores caseros de 8-bits, y acabar trabajando en plataformas de lujo como el **Amiga**. En esa época primeriza, entre principios y mediados de los ochenta, desarrolló juegos como *Le Spectre D'Anubis*, *Voyage au Centre de la Terre*, *Infernal Runner* o *Jeanne D'Arc*, aunque acabó no programando nada, al enfrentarse a ideas demasiado ambiciosas. Durante ese tiempo trabajó como grafista, y el título más notable de aquella etapa de su vida es *Future Wars*. Fue al acabar éste cuando al fin se decidió a llevar a cabo alguna de sus ideas, fruto de la frustración que le produjo el dedicarse solo a los gráficos en *Future Wars*, y el trabajo de ***Another World*** comenzó.

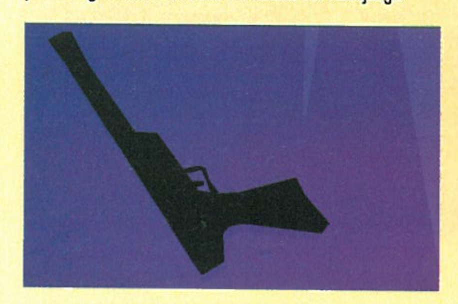
Experiencia cinemática

El impacto de las secuencias cinemáticas de ***Another World*** es comparable al que tuvieron las primeras introducciones en *full motion video* o las primeras secuencias prerenderizadas: por primera vez se estaba aplicando un estilo narrativo propio del cine (y más concretamente del cine de animación con una mentalidad un tanto más adulta, como el de **Ralph Bakshi** o **Don Bluth**) al desarrollo de un videojuego, sin que éste perdiese todo el impacto que una buena experiencia interactiva debe proporcionar al usuario. Curiosamente fue otro juego pionero en ese campo, y con **Don Bluth** implicado, el que inspiró la parte técnica de ***Another World***: la



INTRO La absorción de Lester dejó un recuerdo imborrable en los jugadores de la época.

ROTOSCOPIADA Un objeto del mundo real capturado y convertido en animación en un videojuego. El hallazgo de la pistola sigue siendo un icono del mundo del videojuego.



ANOTHER WORLD (PC)



versión para **Amiga** de *Dragon's Lair*, que usaba gráficos con colores planos y conseguía reproducir con bastante fidelidad el juego original a cambio de ocupar una gran cantidad de memoria: nada menos que seis *diskettes*, una verdadera barbaridad.

Eric Chahi entonces teorizó con la posibilidad de utilizar gráficos vectoriales para crear animaciones realistas usando una cantidad inferior de memoria, también con colores planos, y creando animaciones bidimensionales a pesar del uso de polígonos. **Chahi** trabajó en solitario y con su propio dinero durante dos años para crear el juego completo, desde los diseños hasta las animaciones, pasando por la evocadora portada (y con la excepción de la música, creada por su amigo **Jean-Francois Freitas**). Aunque tenía una idea general del tipo de juego -una extraña mezcla de conceptos a medio camino entre el recientemente recuperado *Impossible Mission* y el mítico *Karateka*, la mayor parte del contenido gráfico y argumental del juego fue creado sobre la marcha, algo que se dejó notar en la fluidez que muestra el título.

AMISTAD, PERPLEJIDAD Y CAUSALIDAD SE DAN LA MANO EN UN MARCO ALIENIGENA INCOMPARABLE

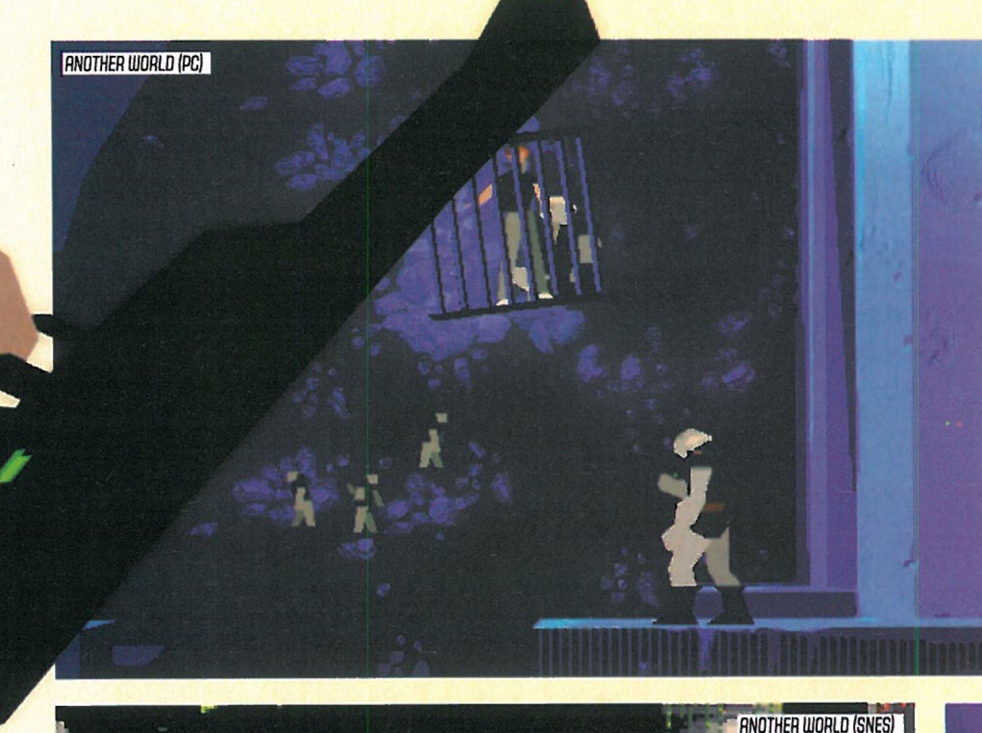
Volvamos a Lester, el involuntario protagonista de ***Another World***. En el nuevo universo al que ha ido a parar, se enfrenta al desconcierto de la forma más adusta posible: atrapado en los restos de su mesa de trabajo, se hunde sin remedio en un pozo. El impacto no es solo para Lester, sino para el propio jugador que por vez primera se enfrenta al control basado en el contexto del juego: la única salida es nadar hacia arriba, y este caso no hay un botón para dirigir y otro para hacer que Lester bracee, sino que simplemente basta con pulsar hacia arriba para que Lester nade y salga del agua.

Esta sencillez de concepto se mantiene a lo largo de todo el juego y lo lleva más allá del juego de acción: sencillez de control sí, pero siempre que se tenga bien claro el lugar que ocupa el personaje y las posibilidades que este entorno plantea. Así, apenas unos pasos jugables después, Lester se ve suspendido en el aire dentro de una jaula junto a un extraño ser, y no hay que ser un genio para saber que balanceando la jaula (cosa tan sencilla como alternar izquierda y derecha), esta finalmente caerá, aplastando a nuestro captor y proporcionándonos dos cosas esenciales a lo largo del desarrollo del juego: la pistola láser y un buen amigo en deuda con nosotros.

En la variedad está el gusto

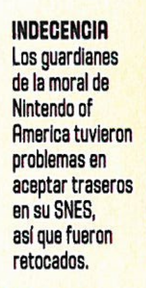
Another World juega a no aburrir al usuario con una fórmula repetitiva, y si bien la parte troncal del juego es la misma, **Eric Chahi** intercala momentos en los que el juego varía su mecánica, como la huida a través de un conducto subterráneo oscuro y plagado de caídas abismales y escapes de vapor que amenazan la vida del protagonista, fases subacuáticas, o ●





DE SECUELAS VARIAS_

Tal vez sea una de las más grandes confusiones en la historia del videojuego, esa que afirma que *Flashback* es una secuela de *Another World*. Lo cierto es que las similitudes tanto jugables como visuales son más que obvias: ambos juegos presentan el mismo tipo de aventura de acción contextual, y los mismos gráficos rotoscopiados. Por si fuera poco, el protagonista parece ser el mismo personaje, pero ni el argumento ni Eric Chahi estuvieron implicados. *Heart of the Alien*, lanzado para Mega CD junto a Another World pretendió ser la historia del primer juego contada desde el punto de vista del alienígena, pero acabó siendo una desangelada secuela que pasó sin pena ni gloria y que ignoró la propuesta de Chahi.





INDECENCIA
Los guardianes de la moral de Nintendo of America tuvieron problemas en aceptar traseros en su SNES, así que fueron retocados.





pequeños *puzzles* laberínticos. Así mismo, su presentación cinematográfica convierte en trepidantes los momentos que de otro modo serían parte de un simple *run and gun*, como cuando al fin Lester consigue huir de la prisión y, además de enfrentarse a sus propios problemas, se observa en un plano de la acción, por encima incluso de la del personaje que controlamos, cómo nuestro amigo alienígena huye de los guardias entre ráfagas de láseres.

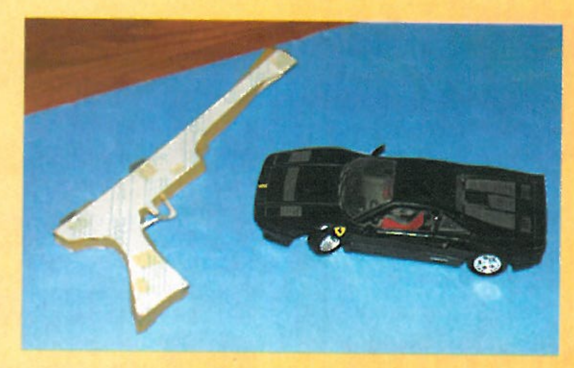
Sea cual sea el estilo de juego de cada secuencia de ***Another World***, un elemento permanece siempre constante: la precisión extrema a la que deben estar sometidos cada uno de los movimientos realizados por Lester. Sea creando un escudo de energía en el momento apropiado, o dando el salto en el momento justo para esquivar unas rocas, ***Another World*** es un juego que pone a prueba la templanza del jugador, y que exige de numerosas sesiones de prueba y error hasta dar con la solución idónea a cada situación. Cualquier acción que llevemos a cabo en una sección del juego puede provocar una reacción en la siguiente, y de ser la vía equivocada puede significar tener que rehacer toda una sección. Especialmente significativa en ese sentido es la zona de la cueva, en la que hay que abrir una pared que posteriormente resultará ser un gran pozo que, una vez lleno de agua, nos facilitará el regreso a las cuevas inundadas y la desactivación de sistemas que nos impiden avanzar en la nueva zona. Es posible llegar a esa zona sin seguir el largo camino que lleva hasta la apertura del boquete, pero una vez avancemos nos daremos cuenta de que algo falla, estamos en un callejón sin salida: la causalidad está presente a lo largo de todo el juego, y así espantar a un pterodáctilo con nuestro láser antes de tiempo puede provocar que seamos devorados por un extraño ser tentacular. Si bien es posible completar el juego con una sola vida, requiere de un minucioso estudio de cada acción a realizar y el orden en que se llevan a cabo.

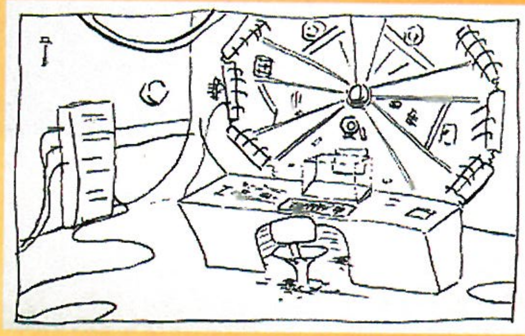
El juego de las mil versiones

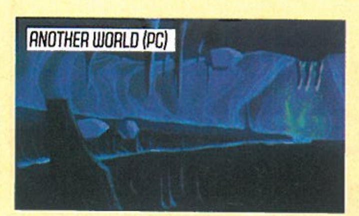
Sin ser un exitazo a nivel económico, ***Another World*** sí llegó a editarse en todo el mundo y en una gran multitud de sistemas, consiguiendo siempre atrapar la magia de su particular presentación visual aunada a la sencillez de control. La versión que debe considerarse como la original es la de **Amiga**, que también es la que mejor sonido tiene. Sin embargo, al ser la primera es

PURA ARTESANÍA_

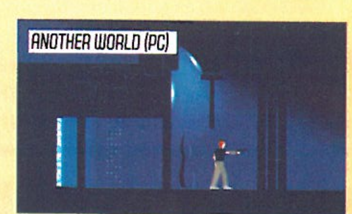
Eric Chai creó partiendo de cero cada aspecto del juego: desde el motor gráfico hasta la portada del juego. A la hora de rotoscopiar las animaciones construyó la pistola, o utilizó una maqueta de un coche. Cada secuencia y personaje se diseñó primero sobre el papel, e incluso se grabaron los sonidos del mundo real (el del ascensor, por ejemplo, es la impresora de agujas que usaba Chahi en la época). La creatividad no necesita de grandes presupuestos.



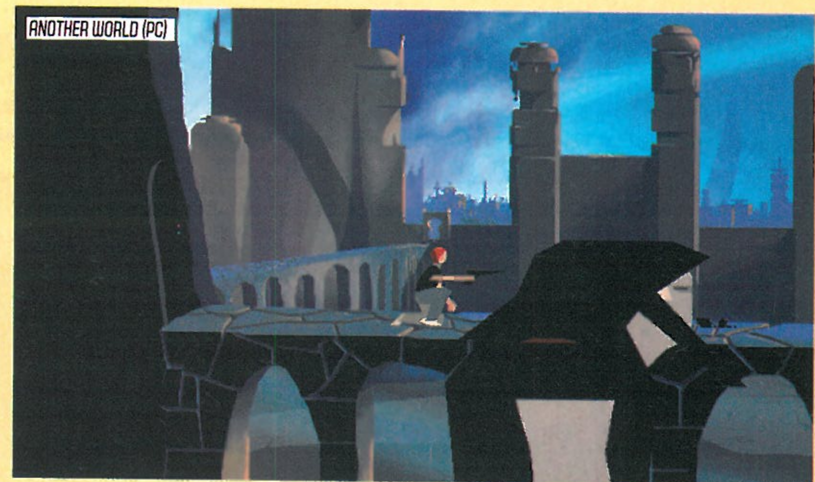




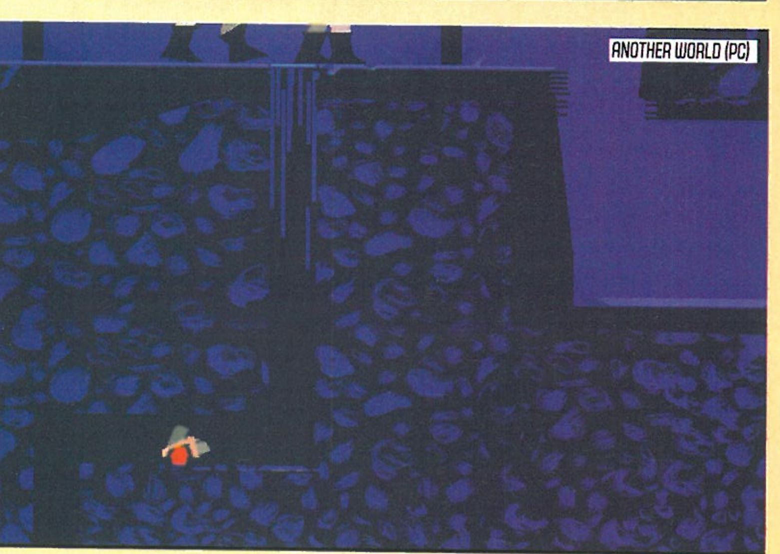
ANOTHER WORLD (PC)



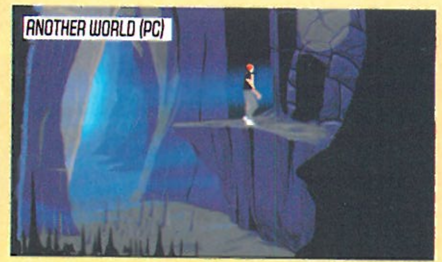
ANOTHER WORLD (PC)



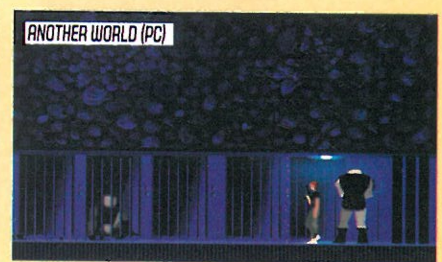
ANOTHER WORLD (PC)



ANOTHER WORLD (PC)



ANOTHER WORLD (PC)



ANOTHER WORLD (PC)

la menos pulida, y por falta de testeo también resulta la más difícil de completar, además de que el juego es ligeramente más breve. La versión para **Atari ST** es similar, pero con peor sonido y unos gráficos algo menos definidos. La versión de **PC** fue la que extendió el juego por primera vez, a petición de los distribuidores que lo consideraban demasiado corto (con el añadido, el juego puede completarse en poco más de un cuarto de hora sin cometer errores). **Eric Chahi** añadió un pequeño segmento cerca del final del juego en el que la relación de amistad entre **Lester** y el alienígena queda mejor definida. Esta misma versión fue la que apareció en ordenadores **Mac**. Se lanzó también una versión para **3DO**, con los fondos retocados.

Obviamente ***Another World*** debía llegar a las consolas de la época, y conoció versiones para **Mega Drive** y **SNES**. De nuevo se hicieron algunos añadidos que complicaban un poco más el juego, como algún guardia extra o las oleadas de vapor en la pantalla del respiradero. En la versión de **SNES** hubo problemas de censura y hubo que eliminar cualquier cosa que sugiriese sangre, además de reducir en algunos píxeles los traseros femeninos al descubierto que aparecen en cierto momento del juego. Por último se lanzó una versión para **MegaCD** que pasa por tener la mejor banda sonora de todas las versiones gracias al CD, y un añadido un tanto peculiar: la pseudo-secuela **Heart of the Alien** (ver *De secuelas Varias*).

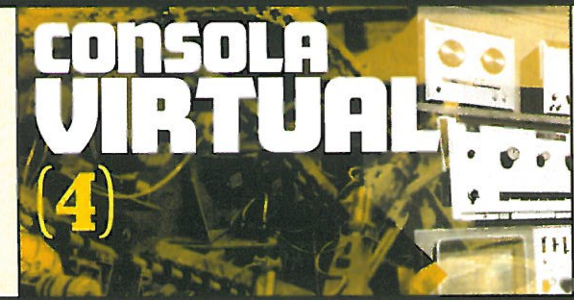
El ermitaño informático

Curiosamente, tras el relativo éxito mundial de ***Another World***, **Eric Chahi** pareció desvanecerse del mundillo hasta que en 1998 reapareció con *Heart of Darkness*. Tras ese título se escondía un juego para **PC** y **PlayStation** que retomaba y evolucionaba buena parte de la propuesta de ***Another World***, pero asumiendo las posibilidades tecnológicas de la época. El desarrollo del juego fue tan largo (nada menos que siete años desde su concepción inicial hasta su lanzamiento) que para cuando finalmente se lanzó fue considerado anticuado y recibido con la peor de las indiferencias, a pesar de ser un juego más que aceptable y un digno sucesor de ***Another World***. Desencantado, hasta la fecha **Eric Chahi** no ha vuelto a trabajar en la industria, dedicando su tiempo a aficiones como la fotografía o la música, aunque sigue existiendo la promesa de un regreso con un nuevo juego en algún momento del futuro.

En cualquier caso su aislamiento del mundillo no impidió que trabajase, de nuevo en solitario en una versión actualizada de ***Another World*** para celebrar su 15º aniversario. Aunque se vende también de forma física por un precio simbólico acompañado de un CD con la banda sonora remezclada y algunos extras en el disco del juego, **Eric Chahi** ofrece esta versión definitiva de forma gratuita en su web personal (www.anotherworld.fr), una versión fiel a la original (de hecho es posible jugarlo con el mismo aspecto que tuvo en **Amiga**) pero con gráficos y sonidos recreados, sin cambiar ni un ápice de los aspectos jugables. ***Another World*** es una rareza, un canto al impulso creativo y artístico aplicado al videojuego del que cualquier jugador veterano observará ecos en muchos de los juegos que hoy día son considerados obras maestras. Un ejemplo a seguir.

EL CONCEPTO DE AUTOR TOTAL APLICADO A UN VIDEOJUEGO





xtreme

¡QUE REGRESAN LOS GRISES! Nos referimos a los cartuchos de **NES**, por supuesto. Cuando se cumplen dos décadas de su aparición en Europa, la 8 bits de **Nintendo** vuelve a deleitarnos con su jugabilidad a prueba de bombas y sus pixels como camiones _NEMESIS

WII

NES

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PIXELS DE TAMAÑOS BÍBLICOS, SONIDO MONO Y UNA JUGABILIDAD INSUPERABLE. SI NO TUVISTE UNA NES, YA ES HORA DE RECUPERAR EL TIEMPO PERDIDO...

INSTRUCCIONES Hay que ser zoquete para necesitar leer las instrucciones de un juego de **NES**, pero por **Nintendo** que no quede. Como en otros títulos de la Consola Virtual, podrás consultar el manual en cualquier momento_



Con 60 millones de consolas vendidas y un catálogo de 8.000 cartuchos, la **NES** sentó las bases de la industria actual del videojuego. Es un pedazo de historia que, pese a haber envejecido notablemente a nivel gráfico, sigue conservando la principal razón de su éxito: la jugabilidad por encima de todo.

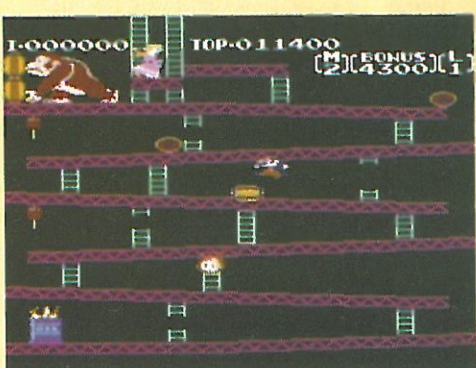
Lo hemos podido comprobar al descargar parte de la amplia oferta de juegos de **NES** que ofrece la **Consola Virtual** de **Wii**. Incluso los cartuchos mas rupestres (***Baseball***, ***Tennis***) son capaces, veinte años después, de tenerte pegado a la tele durante horas. Eso por no hablar de ***Super Mario Bros*** (40 millones de unidades vendidas)... simple, pero irresistible. Al atractivo del catálogo de **NES** (***Metroid***, ***The Legend Of Zelda***...) hay que añadirle además el **Hanabi Festival**, tres semanas de locura en las que **Nintendo** trae a la **Consola Virtual** cartuchos inéditos en Europa, tanto de **NES** (***S.M. The Lost Levels***) como **SNES** (***Mario's Super Picross***, ***Gradius III***) y **N64** (***Sin & Punishment***). Te vas a fundir el sueldo en puntos **Nintendo**.

JUEGOS DISPONIBLES (A 25/09)

Donkey Kong
The Legend of Zelda
Mario Bros.
Wario's Woods
Pinball
Solomon's Key
Urban Champion
Donkey Kong Jr.
Soccer
Tennis
Baseball
Ice Hockey
Super Mario Bros.
Xevious
Gradius
Zelda II: The Adventure of Link
Excitebike
Kirby's Adventure
Kid Icarus Nintendo
Galaga
Ice Climber
Teenage Mutant Ninja Turtles
Castlevania
Punch-Out!!
Pac-Man
Donkey Kong Jr. Math
Mighty Bomb Jack
NES Open Tournament Golf
Mario & Yoshi
Mach Rider
Super Mario Bros. 2
Adventures of Lolo
Balloon Fight
Mega Man
Metroid
Volleyball
Lunar Pool
Wrecking Crew
Super Mario Bros.: The Lost Levels
Ninja Gaiden
Ninja JaJaMaru-kun

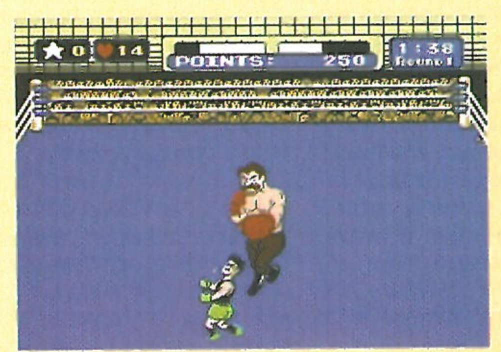
ECHAMOS EN FALTA

Super Mario Bros. 3
Castlevania III: Dracula's Curse
Metal Gear

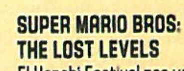


DONKEY KONG
Primera aparición de Mario (conocido como Jumpman en aquellos tiempos) y primer éxito de Shigeru Miyamoto (creó la coin-op junto a Gunpey Yokoi, padre de la GameBoy). Fue uno de los tres cartuchos que acompañaron en su nacimiento a la Famicom (NES). Es tremendamente divertido, aunque le falta un nivel de la recreativa.

CASTLEVANIA
Comercializado originalmente para el Famicom Disk System, la primera aventura de los Belmont hizo historia por el diseño de sus niveles y la calidad de su música (pese al sonido mono de la NES). El control es muy perro, pero hará las delicias de los mitómanos de Castlevania.



PUNCH-OUT!!!
Secuela/adaptación de una de las coin-ops más memorables de Nintendo. Pese a la modestia de sus gráficos (nada que ver con los de la recreativa), pocas veces habrás visto un juego de boxeo tan adictivo como éste. En su día, Nintendo lo relanzó con Mike Tyson como jefazo final. En esta versión no aparece_

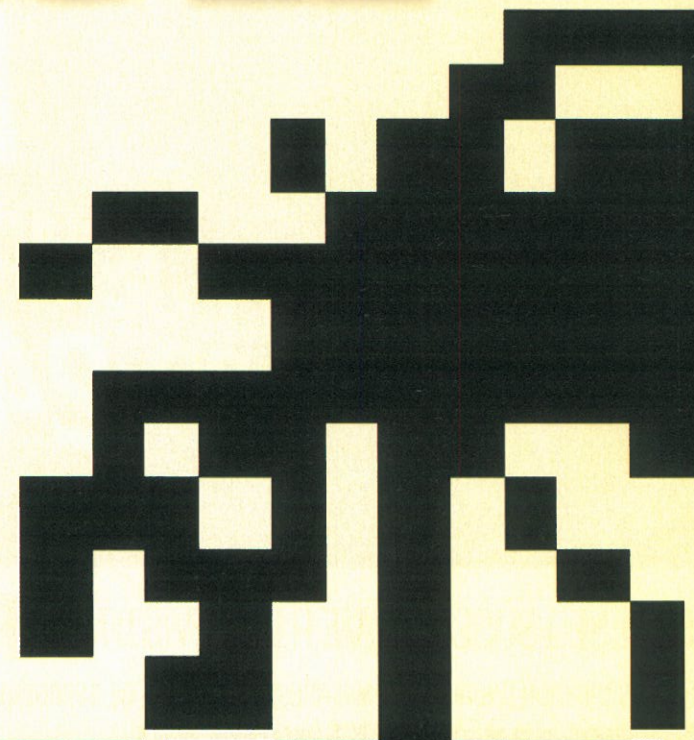

SUPER MARIO BROS: THE LOST LEVELS
El Hanabi Festival nos va a permitir disfrutar, íntegramente, de la secuela de S. Mario Bros. Tremendamente difícil, era inédito en occidente hasta S. Mario All-Stars, aunque aquel era una versión para SNES _

Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

_JOHN TONES

ANT ATTACK

HORMIGAS EN FORMATO PSEUDO-3D, UN CASTILLO DESOLADO, CONFIGURACIÓN GRÁFICA A PARTIR DEL CUESTIONAMIENTO DEL SEXO DEL JUGADOR, DECORADOS SEMIDESÉRTICOS DE ASPECTO JEROGLÍFICO... SI CREES QUE ANT ATTACK ES UN JUEGO RARO, ESPERA A OIR LA HISTORIA COMPLETA...



Lo decimos prácticamente cada mes, pero como es una actitud tan maligna y tan extendida, nunca viene mal un recordatorio: el retro (entendiendo por retro el estudio y juego de sistemas y títulos que tecnológica e industrialmente podríamos considerar caducos) no debería nunca estar empañado de nostalgia. Una cosa es decir que los gráficos y la alta tecnología no son los elementos rectores de calidad de un videojuego. Otra distinta es decir que cualquier juego anterior a 1995 nos gusta, que como chorrada provocativa tiene su aquel, aunque aseguramos que para ligar en un bar no sirve.

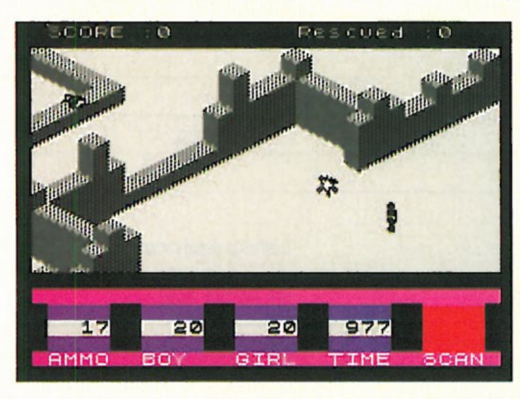
Y otra decididamente diferente es la actitud de algunos amantes del retro que se orienta a la nostalgia barata y la lágrima fácil de «*es que ya no se hacen juegos como los de antes*» y «*aún puedo saborear los bocadillos de sobrasada que me hacía mi madre*». Esto último está mal: anula el juicio y es una actitud llorica. Pero sobre todo, puede llegar a hacer pensar que los juegos de antes y los de ahora son remotamente comparables. Y no lo son.

Hemos traído ***Ant Attack*** hasta nuestros **Juegos de la Cripta** con una clara intención: dejar claro, y prometemos no volver sobre el tema en una temporada, que no es que no sea sensato comparar los juegos de antes y los de ahora con un «*antes sí que se hacían juegos que...*», sino que es erróneo de base. Son cosas completamente distintas. Los juegos de **Spectrum** (y coetáneos) proceden de una industria sustentada en bases opuestas a las actuales, y las ideas, recursos, grafismos y conclusiones a las que llegaban eran diametralmente contrarias a las de hora.

Pasemos al ejemplo de una vez, ¿quieren?

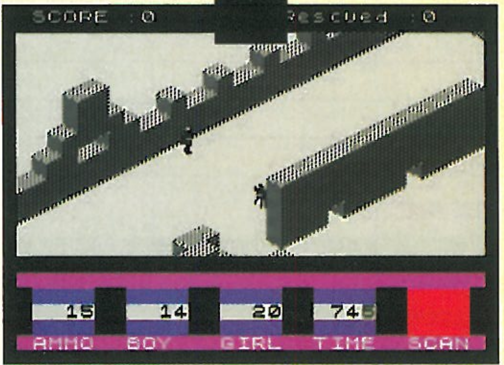
El mundo de los insectos

En el año 1983 (temprano incluso para un **Spectrum**), la británica compañía **Quicksilva** lanza ***Ant Attack***, programado por **Sandy White**. Un chico (o chica, dependiendo: el juego arranca preguntándole al jugador su sexo) se interna en la ciudad de Antescher, poblada por hormigas gigantes y donde su colega permanece contra su voluntad. Cuando



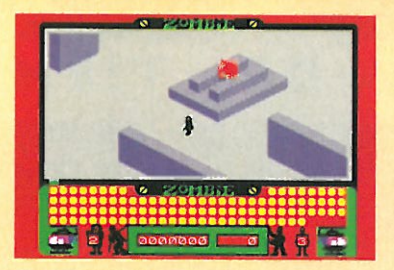


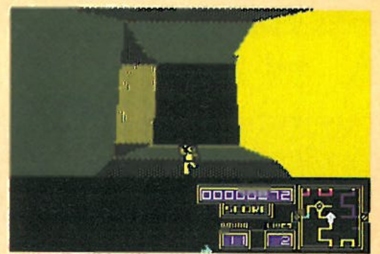
EL TÍPICO CALLEJÓN SIN SALIDA_

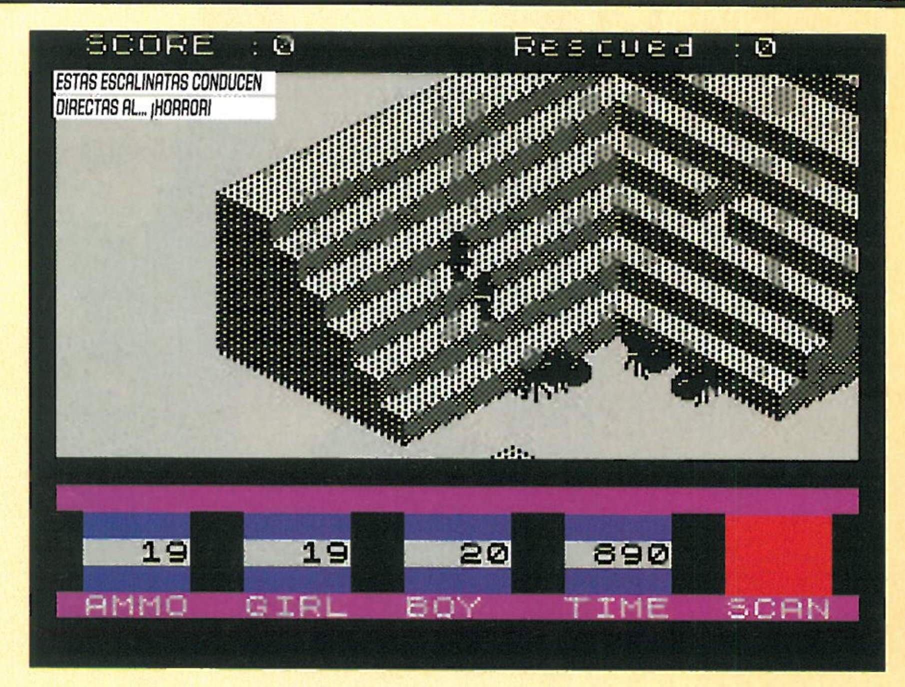


SANDY WHITE ARMÓ LA MARIMORENA_

Tras Ant Attack, Sandy White programó una secuela espiritual muy similar en lo estético, Zombie Zombie. La gran novedad de este juego es la posibilidad de modificar la arquitectura de la ciudad lanzando bloques sobre los edificios con un helicóptero. En cuanto a I Of The Mask... bueno, de esta mezcla de puzzles y laberintos que conectan 32 universos en 3D hablaremos otro día con calma.

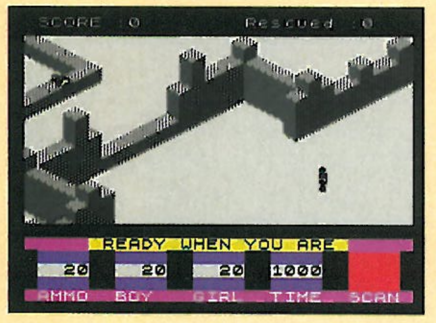






ESTAS ESCALINATAS CONDUCEN DIRECTAS AL... ¡HORROR!



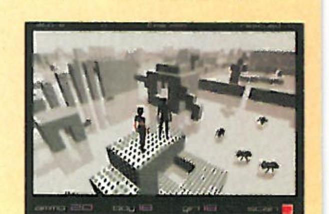


VERSIONES, REMAKES_

Ant Attack sólo gozó de una conversión, la de Commodore 64, que esencialmente respeta los gráficos del original, pero pule las construcciones de Antescher, ahora de aspecto aún más alienígena y macilento. En cuanto a remakes, hay varios rondando por Internet, pero recomendamos el muy respetuoso y sentido homenaje 3D Ant Attack.







lo encuentre, deberán salir juntos del lugar, y vuelta a empezar con la mitad de la pareja presa en un lugar aún más innaccesible.

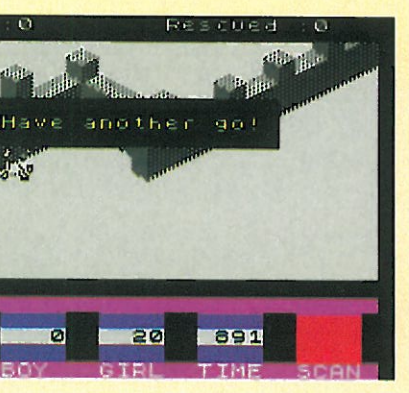
La grandiosidad de ***Ant Attack*** está bien a la vista: dejando de lado el sintético grafismo y la desoladora sobriedad de las construcciones (abiertamente inspiradas en los delirios arquitectónicos de **M. C. Escher**, como abiertamente acredita el ficticio nombre de la ciudad), ***Ant Attack*** resulta ser el primer juego en 3D. Al menos, eso afirma **Sandy White**, y no hay motivos para no creerle: se adelantó a los algo más pulidos juegos de **Ultimate**, y mejoró los logros gráficos de otros pioneros como *Zaxxon*, dotando al personaje de capacidad para subir de forma rupestre por los muros más accesibles y, sobre todo, dándole libertad total de movimientos al avatar protagonista. Además de la opresiva, abstracta ambientación (en cierto sentido sólo alcanzable a causa de / gracias a las limitaciones visuales de los 8 bits), resultan impactantes las frenéticas persecuciones humano-hormiga. Los insectos

HORMIGAZAS DE ESPELUZNANTE TAMAÑO CORREN EN PARALELO AL JUGADOR: P.P. (PURO PÁNICO)

avanzan a la misma velocidad que el personaje controlado por el jugador, con lo que los carrerones por entre los pórticos, muros y arcos que conforman el decorado son de impresión. El aventurero astuto usará la impecable velocidad de proceso gráfico del juego para efectuar requiebros a los insectos gigantes que le proporcionarán ventaja.

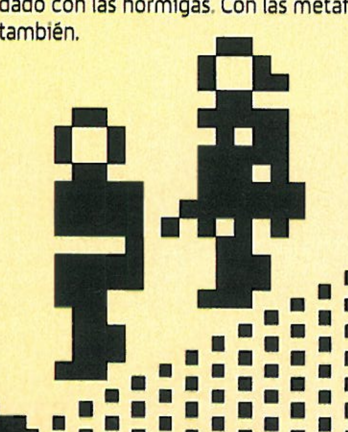
Con una historia jugosa en anécdotas (en los desérticos parajes exteriores a la ciudad se puede encontrar un enigmático cubo rodeado de letras que en realidad pertenece a un concurso de la época; el programa incluye gráficos pertenecientes a un avión que no fue incluido en la versión final del juego; la extraordinaria portada es obra de **David Rowe**, autor de los decorados del programa televisivo *Knightmare*, adaptado en un juego del que hablaremos otro día...), ***Ant Attack*** goza hoy de un merecido estatus de juego de culto. Pero no porque cualquier tiempo pasado fue mejor, como lloriquean los integristas del retro, sino porque cualquier tiempo pasado fue, y las pruebas están bien a la vista, distinto.

Nadie (o casi nadie... ¿soy el único que se acordó de ***Ant Attack*** al ver los vídeos del futuro *Echochrome*?) concibe hoy día juegos tan brutalmente radicales en lo gráfico, pero es por una mera cuestión de potencia pasada y potencia presente. Decir que antes se experimentaba más es como decir que los juegos actuales, por sistema, son técnicamente superiores: perogrulladas. El consejo de **Xtreme**: no os dejéis despistar por los tópicos... y cuidado con las hormigas. Con las metafóricas también.





¿NO TE DA LA IMPRESIÓN COMO DE QUE ALGUIEN TE VIGILA?




xtreme



RYGAR

A pesar de su extrema y algo desangelante dificultad, Rygar permanece con justicia en el panteón de los grandes arcades clásicos de acción. Y todo gracias a su ambientación de pesadilla, con niveles llenos de horrorosos enemigos vagamente basados en leyendas mitológicas, al empleo de las cuchillas retráctiles que desde entonces relacionamos indefectiblemente con este juego de Tecmo, y sobre todo, a su extraña y otoñal paleta de colores, también plenamente característica. Las versiones domésticas fueron de discreta calidad, a excepción de esa extraordinaria mezcla de RPG y plataformas que fue el Rygar de NES. En cualquier caso, un icono indiscutible sobre el que volveremos. Seguro.

MENCIÓN ESPECIAL PARA LA ABSOLUTAMENTE DISPARATADA E IMPREVISTA VERSIÓN DE NES, QUE NO MERECE COMENTARIO SINO, YA DIRECTAMENTE, ARTÍCULO APARTE PARA ELLA SOLA



TRY AGAIN

PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_



LIBERTINAJE DALE CARTA BLANCA A UN MERCENARIO, Y TE ENCONTRARÁS CON FRECUENCIA CON UN PAÍS EN LLAMAS_





EL AMIGO RUSO Pide lo que quieras, el mercado negro está abierto las 24 horas con entrega inmediata.

_CHAIKO

XBOX PS2

MERCENARIOS

_PLATAFORMA XBOX, PS2
_AÑO 2005
_COMPAÑÍA LUCASARTS
_DESARROLLADOR PANDEMIC STUDIOS
_GÉNERO DERRIBOS A SUELDO

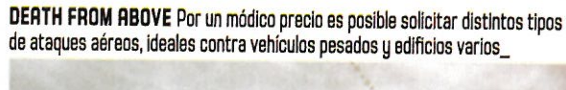
DISPUTAS GEOPOLÍTICAS EXIGEN QUE CIERTAS COSAS SE HAGAN DE TAPADILLO. SIEMPRE SE PUEDE CONTAR CON PROFESIONALES QUE OLVIDAN LOS ESCRÚPULOS A CAMBIO DE DINERO. DE MUCHO.

Los mercenarios siempre resultan apasionantes para el imaginario popular: personajes cuasiamorales que aceptan cualquier clase de trabajo dentro de su especialidad, siempre que les llene los bolsillos y les proporcione la reputación necesaria para continuar en el negocio. Por si fuera poco, la naturaleza de su trabajo escapa completamente de la cotidianeidad. Está claro: la profesión de mercenario es carne de videojuego, y la mejor muestra de ello es este ***Mercenarios: El Arte de la Destrucción***.

Aunque el juego llegó en su momento con la carta de presentación de la mítica **LucasArts**, el juego está desarrollado por uno de los estudios más particulares de la industria, **Pandemic Studios**. Aunque el grueso de su producción se centre en la franquicia *Star Wars*, **Pandemic** es responsable de dos de los juegos más interesantes de la pasada generación y que, en cierto modo, están presentes en ***Mercenarios***. Por un lado *Destroy All Humans!*, una gamberrada sin concesiones a la sobriedad en la que un extraterrestre convierte la Norteamérica de los años cincuenta en su patio de recreo, mientras recoge algo de ADN por el camino. El juego, además de sus notables dosis de humor negro, usaba un sistema de juego basado en la saga *Grand Theft Auto*. Si bien el juego es posterior en algunos meses a ***Mercenarios***, ambos comparten esos dos aspectos en particular. Por otro lado **Pandemic** creó el que tal vez sea el mejor juego táctico-militar basado en escuadras, *Full Spectrum Warrior*. En él, el jugador debía hacerse cargo de la supervivencia de un grupo de soldados en plena guerra de



¡TAXI! A VECES SE HACEN DE ROGAR MÁS DE LA CUENTA, SOBRE TODO SI ESE DÍA HAY FÚTBOL, PERO ABORDAR UN TANQUE ES FÁCIL_



DEATH FROM ABOVE Por un módico precio es posible solicitar distintos tipos de ataques aéreos, ideales contra vehículos pesados y edificios varios_









AUNQUE LA MONA SE VISTA DE SEDA... Estos tipos visten lo último del catálogo otoño-invierno de Coronel Tapioca, pero a pesar de su apariencia, afortunadamente su puntería sigue siendo tan mala como la de un stormtrooper_

un imaginario país de oriente medio, con una obsesión enfermiza por el detalle en lo referente a escenario y armamento. ***Mercenarios***, sin adoptar el estilo de juego, sí crea un entorno creíble, sea con desiertos o zonas montañosas de la Corea del Norte en la que se desarrolla el juego, o aportando numerosos datos de hasta la última arma o vehículo que encontremos.

El estilo de juego recuerda al de cualquier clon de *Grand Theft Auto III*, adaptado a las necesidades del guión: en ***Mercenarios*** trabajamos simultáneamente para varias facciones con intereses en la zona (China, Corea del Sur siempre de la mano de la CIA, la mafia rusa, y las Fuerzas Aliadas), y contra un enemigo omnipresente e irreconciliable: Corea del Norte. Sería fácil recibir encargos de unos u otros siempre contra Corea del Norte, pero haciendo honor a la volátil lealtad de los mercenarios normalmente nos encontramos con misiones que pueden perjudicar las relaciones con alguno de nuestros bandos aliados, por ejemplo cuando un oficial chino desea ver eliminado a un capo ruso que ha ocupado un territorio que a él le interesa. ¿La mejor opción? Buscar la forma de realizar el trabajo sin ser descubierto. La otra es hacerlo a tumba abierta y afrontar las consecuencias: cuando la afinidad con una facción se ve afectada, dispararán al mercenario en cuanto lo vean como un enemigo más. La ocultación es una de las mejores bazas de un mercenario en un escenario tan complejo, y así al robar un vehículo de alguno de los bandos en conflicto, inmediatamente nos confunden con alguien de los suyos, facilitando así tareas que de otro modo rozarían lo imposible. La misión principal en Corea del Norte es descubrir a los 52 líderes norcoreanos, convenientemente distribuidos en una baraja de cartas. Cada misión que hagamos para alguno de los bandos aliados nos proporcionará datos de la localización de cada uno de ellos, y nuestro enlace lo situará en el mapa al pasar cerca. Como notas de diversión extra, tenemos la demolición de edificios, carreras remuneradas y varios tipos de misiones y juegos secundarios como el clásico «*Empuja el barril*», o el robo de vehículos para los rusos.

Como curiosidad, la coartada para evitar muertes de inocentes. como en *GTA*, es descontar de su salario al mercenario los daños colaterales. Y si hay algo que un mercenario necesita en esta vida es dinero para bombardeos tácticos.

SUPERJUERGAS

MÍRALO QUE MONO Aún por Leipzig, John Tones reaccionó simpáticamente a un cartel que anunciaba un bufete de abogados con las palabras Bella Soso. Un poco la historia de su vida.



UN HOMBRE DE VERDAD Mientras Stan By y John Tones se tiraban en paracaídas (verídico) en la presentación de Call of Duty, Nemesis se agarraba a su osito de peluche y volaba en ultraligero. Todos llegaron al suelo. En algún momento.



¡Súbete a mi espada, marinero y alcanzarás la gloria!

TRADUCCIONES LITERALES

BEST OF GOOGLE TRANSLATOR

Deambulando por los procelosos senderos de Internet, aburridos en un cierre que parece no tener fin, nos topamos con algunos títulos de videojuegos de traducción hipernecia. ¿Los reconoces?

- Galaxia del Granuja
- Tierra Que Prueba del Halcón Tony
- ¡Zumbido! Joven: Partido de la Selva
- Grimoire Severo
- 2 Juiced: Noches Calientes de la Importación
- Galleta y Crema
- ATV/Mutilación del Carro del Monstruo
- Ceniza: Calor Sellado Arcaico
- Brazos Cifrados: Contagio
- Volutas Más Viejas: Oblivion
- Levantamiento Muerto

TOPS

xtreme

01	BIOSHOCK (2K GAMES) XBOX 360
02	METROID PRIME 3: CORRUPTION (NINTENDO) WII
03	COLIN MCRAE: DIRT (CODEMASTERS) XBOX 360/PS3
04	BLUE DRAGON (MICROSOFT) XBOX 360
05	SUPER PAPER MARIO (NINTENDO) WII
06	JERICHO (CODEMASTERS) PS3/XBOX 360
07	VALKYRIE PROFILE 2 SILMERIA (SQUARE ENIX) PS2
08	SKATE (EA) PS3/XBOX 360
09	MONSTER HUNTER FREEDOM 2 (CAPCOM) PSP
10	ROGUE GALAXY (SONY C.E.) PS2

GAME

PLAYSTATION 3

01	THE DARKNESS
02	RAINBOW SIX VEGAS
03	TRANSFORMERS THE GAME
04	THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
05	MOTORSTORM

PLAYSTATION 2

01	WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 (PLATINUM)
02	PRO EVOLUTION SOCCER 6 (PLATINUM)
03	TRUE CRIME: NEW YORK CITY
04	NEED FOR SPEED CARBONO (PLATINUM)
05	COMMANDOS STRIKE FORCE

XBOX 360

01	FORZA MOTORSPORT 2
02	THE DARKNESS
03	PROJECT GOTHAM RACING 3
04	COLIN MCRAE DIRT
05	PRO EVOLUTION SOCCER 6

WII

01	BIG BRAIN ACADEMY
02	WII PLAY + WII REMOTE
03	MARIO PARTY 8
04	TRAUMA CENTER: SECOND OPINION
05	MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

PSP

01	PRO EVOLUTION SOCCER 6 (PLATINUM)
02	WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 (PLATINUM)
03	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES
04	DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2
05	RATATOUILLE

NINTENDO DS

01	POKEMON DIAMANTE
02	POKEMON PERLA
03	MÁS BRAIN TRAINING
04	RATATOUILLE
05	BRAIN TRAINING

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Mª Carmen Huesca Negreira (I. BALEARES) • Daniel López (ALICANTE) • Joaquín Muñoz Agredano (TARRAGONA) • Javier Vilaplana Frutos (MURCIA) • Sergio García Alcázar (MÁLAGA) • Antonio Puyuelo Puyuelo (HUESCA) • Carlos Caamaño Lagoa (BARCELONA) • Joaquín Rodríguez Pérez (MADRID) • José M. Bolaño Bellas (A CORUÑA) • Rubén Brasó Gómez (BARCELONA) • Andrés Moreno Patrocinio (MURCIA) • Lidia Noé Castells (LLEIDA) • Tomás Cortés Cidoncha (ZARAGOZA) • Esaú Reyes Loscos (ZARAGOZA) • Matías de Isla Neste (MADRID) • Ferrán Alemany Mora (VALENCIA) • Javier Bienzobas Ardao (BARCELONA) • Javier López Pérez (BARCELONA) • Arturo Ereni Farré (ALICANTE) • Antonio Pastor Mesa (BARCELONA)

CONCURSO BURNOUT DOMINATOR

Ganador de 1 guitarra y 1 juego
Juan C. Fuente Lamas (MÁLAGA)
Ganadores de 1 juego
David Sánchez Siles (TARRAGONA) • Jaume José Murillo (BARCELONA) • Juan C. González Pérez (BARCELONA) • Jonathan Gutiérrez Juara (PALENCIA) • Rafael J. Albajes Vargas (ALICANTE) • Uriol Soler Bosch (GERONA) • Alexandre Sawza (MADRID) • Carlos Rodríguez Bollaín (CANTABRÍA) • Miguel Saborido Adrio (PONTEVEDRA)

CONCURSO MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON WII

Rafael Martínez Tarín (VALENCIA) • David Vallvé Serra (TARRAGONA) • José M. Martínez Espósito (BARCELONA) • José L. Abad Calvo (PALENCIA) • Santiago J. Mazariegos Sánchez (PALENCIA) • Juan J. Lema García (LA CORUÑA) • Jonathan Martín San Juan (CÁCERES) • Pedro J. García González (ÁLAVA) • José Mª Cardesín de Ascó (BARCELONA) • Javier López Pérez (BARCELONA) • Luis García Girón (VIZCAYA) • Juan Campaña Pino (CASTELLÓN) • Jorge Hidalgo Ballesteros (BARCELONA) • David López Pedrejón (PALENCIA) • Sergio Casado García (MADRID)

CONCURSO BUST A MOVE

Demetrio Calvo Alonso (SEVILLA) • Marcos Ruiz Torrijos (CIUDAD REAL) • David Vázquez Asensio (GUIPÚZCOA) • Fernando Llorca Sureda (I. BALEARES) • Carola Clavo González (I. BALEARES) • Iván Fernández González (TOLEDO) • Diego Pomares Rodríguez (CÁDIZ) • Arturo Ereni Farré (ALICANTE) • Laia Ambrós Amorós (BARCELONA) • Alberto Mallou Candelas (ASTURIAS) • Carlos Caamaño Lagoa (BARCELONA) • José L. Redolar Cordellat (VALENCIA) • Jonathan Medina Flores (STA. CRUZ DE TENERIFE) • Antonio Pérez López (BARCELONA) • Mª Concepción Feito Montero (MADRID)


¡TODA LA INFORMACIÓN PARA PS3, PS2 Y PSP! | ¡GUÍAS COMPLETAS DE LOS MEJORES JUEGOS! | ¡TODA LA INFORMACIÓN PARA PS3, PS2 Y PSP! | ¡GUÍAS COMPLETAS D
¡YA HEMOS JUGADO! PRIMER CONTACTO CON GRAN TURISMO 5 PROLOGUE DE PS3
TODAS LAS NOVEDADES DE LA FERIA GAMES CONVENTION: CALL OF DUTY 4, HAZE, PROTOTYPE, METAL GEAR SOLID 4, ALONE IN THE DARK, UNREAL TOURNAMENT, VIKING...
¡ANALIZAMOS LA NUEVA PSP!
NO TE PIERDAS EL NÚMERO DE OCTUBRE
GRUPO ZETA
¡YA EN TU QUIOSCO!
REVISTA + GUÍA SOLO 2'95 €
EL DUELO DEL AÑO
EUROPA SE PONE LAS PILAS
PlayStation 2 | PSP PlayStation Portable | PLAYSTATION 3
PlayStation® Revista Oficial
¡ANALIZAMOS LA NUEVA PSP!
DESCUBRE TODOS SUS SECRETOS Y NOVEDADES
GUÍAS COMPLETAS
Heavenly Sword
Cómo llegar hasta el final de la aventura paso a paso.
Tácticas para acabar con todos los jefes finales del juego.
Aprende a controlar y proteger la Espada Celestial de Nariko.
PlayStation Revista Oficial - España
32 PÁGINAS
PS3
PS2
+ ROGUE GALAXY
Cómo completar los 13 capítulos y descubrir todos sus secretos.
Estrategias y consejos para derrotar a los enemigos más poderosos.
www.revistaplaystation.com
PSP
PS2
PS3
¡YA HEMOS JUGADO!
GRAN TURISMO 5
PS3 PROLOGUE
La leyenda continúa
EXPO ZARAGOZA 2008
¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!


16+
www.pegi.info
WARHAWK
SIEMPRE SERÁS LA PRESA DE ALGUIEN
Una lucha On-line entre 32 jugadores. Sin trincheras. Cuerpo a cuerpo. Siempre habrá alguien apuntándote con una ametralladora. O acechándote con un tanque. O sobrevolando tu cabeza con un avión de combate a menos de 50 metros. Los ataques vendrán de todas partes. Vas a estar siempre en el punto de mira. No tendrás descanso. Decide si eres el cazador o la presa.
Consigue en tu tienda habitual el pack especial Warhawk con Headset Bluetooth incluido, o si lo prefieres descárgatelo desde PlayStation Store realizando el pago online en PlayStation Network. Ya disponible en PlayStation Store. Bundle a la venta desde el 26 de Septiembre. Además, también podrás jugar con tus amigos en combates de pantalla dividida para hasta cuatro jugadores.
PLAYSTATION® Network
INCOGNITO
www.warhawk.com
MULTIPLAYER ONLY
WARHAWK
This is living
PLAYSTATION 3